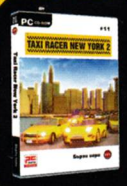
**WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING**
Опознай героя си, опознай врага си

**ЕКСКЛУЗИВНО**
**Star Wars: The Old Republic**

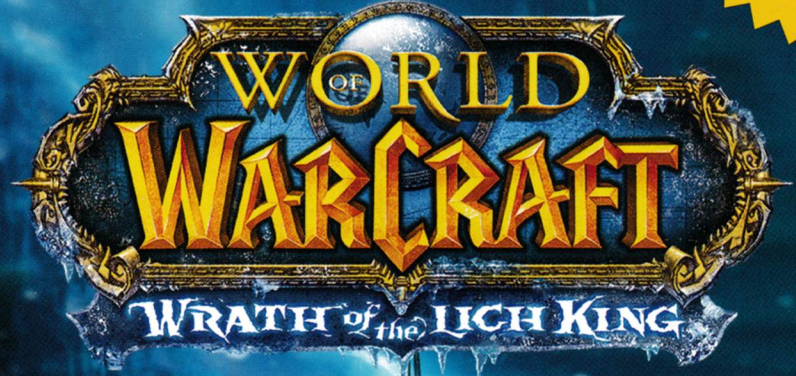
# PC mania

www.pcmania.bg

брой 12 (128) декември 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.



**PC Mania + игра за 7.99!**
Виж на 79-та страница!




## Fallout 3
Сингъл RPG-то на годината

## Command & Conquer: Red Alert 3
Червена заплаха се надига...

## Far Cry 2
Тъмната страна на Африка

## Call of Duty: World at War
Сървайвъл хорър от първо лице

## Quantum of Solace
Шутър. 007-шутър

## Dead Space
Страх и ужас накуп

**GSM ИГРИ**
- Revival Deluxe
- Don't Miss Pariss
- Real Football 2009

**ДЖАДЖИ**
- Монитор LG W2452T
- GSM Nokia N96
- Колонки Logitech Z-5

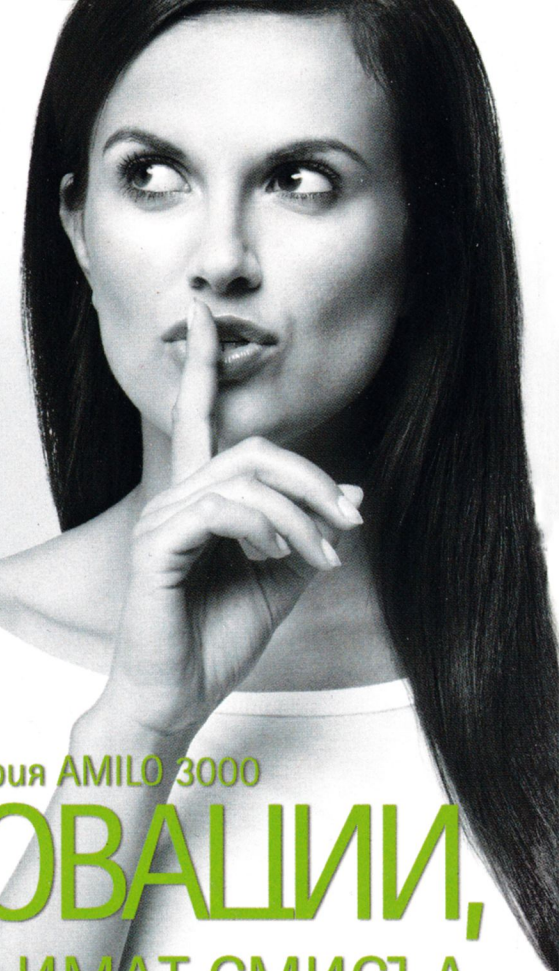
**ХАРДУЕР**
- Acer – празниците идват, подаръците подраняват
- Видеокарти Palit

**КОНЗОЛИ**
- Gears of War 2
- Mirror's Edge
- Resistance 2

12
3 800819 012358

Fujitsu Siemens Computers препоръчва използването на Vista® Home Premium

Тихо, тази малка кутия крие невероятни тайни!



Новата серия AMILO 3000

# ИНОВАЦИИ, КОИТО ИМАТ СМИСЪЛ

Серията AMILO 3000 е перфектната симбиоза между иновативна технология и максимална надеждност. Мощната AMD – процесорна, мобилна технология от следващо поколение, предоставя върхова технология, а модерният дизайн осигурява ергономична ефективност и лесен достъп до всички функции. Открийте иновативната технология, създадена с една единствена цел: задоволяване на Вашите нужди.

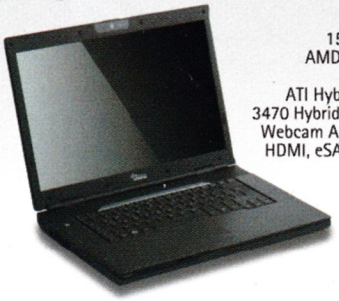
## AMILO Notebook Sa 3650 2105 лв. с ДДС

- Vista® Home Premium;
- 13.3" WXGA Brilliant View Display; A+ grade LCD panel;
- AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Mobile Processor ZM-80 (2.1 GHz), 3GB RAM, 320GB HDD;
- ATI Radeon™ HD 3200;
- 1.3 mega pixels Logitech® QuickCam;
- Slim-slot Super Multi DVD Burner;
- DVI (with HDCP), eSATA, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, Bluetooth, 15-in-1 card reader, LAN, 10/100/1000, WLAN 802.11a/b/g/n, IEEE1394;
- Spill-proof keyboard, Silent mode function, Protection sleeve, Engineered in Germany;
- 9 cell battery (4.25h runtime), 2.4kg;
- 2 г. C&R гаранция;

+ AMILO GraphicBooster

Plug 'n' blast your games:

- до 470% повече графична мощ, благодарение на ATI Mobility Radeon™ HD 3870 Premium Graphics with 512 MB GDDR3;
- Управлява до 3 външни екрана едновременно;



**AMILO Pa 3553**
Vista® Home Premium;
15.4" WXGA Brilliant View Display; A+ grade LCD panel;
AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Mobile Processor ZM-82 (2.2 GHz), 3GB RAM, 320GB;
ATI Hybrid CrossFireX™ technology (ATI Mobility Radeon™ HD 3470 Hybrid X2 graphics graphics 256MB + ATI Radeon™ HD 3200;
Webcam Amilocam with low light technology; DVD Super Multi;
HDMI, eSATA, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, 15-in-1 card reader, LAN 10/100/1000, WLAN 802.11b/g/n, IEEE1394;
Spill-proof keyboard, Silent mode function, Engineered in Germany;
8cell battery (2.5h runtime), 2.95kg;
2 г. C&R гаранция;

**Цена: 1680 лв. с ДДС**

**AMILO Pa 3515**
Vista® Home Premium;
15.4" WXGA Brilliant View Display;
AMD Turion™ X2 Dual-Core Mobile Processor RM-70 (2.0 GHz), 3GB RAM, 250BG HDD;
ATI Radeon™ HD 3200;
Webcam Amilocam with low light technology;
DVD Super Multi;
DVI (with HDCP), 15-in-1 card reader, ExpressCard slot, 3x USB 2.0, eSATA, WLAN;
Spill-proof keyboard, Silent mode function, Engineered in Germany;
8 cell battery (4.1h runtime), 2.95kg;
2 г. C&R гаранция;

**Цена: 1510 лв. с ДДС**

Прочетете повече информация на: www.fujitsu-siemens.bg/amilo3000
Пишете на: bulgaria@fujitsu-siemens.com

**Дистрибутори: Поликомп** 02/ 814 4141; **Солитрон** 02/ 960 2389
**За контакт: Атласком** 02/ 980 86 77; **Вюпойнт** 02/ 963 12 84; **Ди Енд Джи Компютри** 052/ 300 242; **Жар Компютърс** 02/822 10 00; **И и Н София** 02/ 986 96 11; **Игъл Софтуер** 02/ 965 10 00; **Контракс** 02/960 977; **Лаптоп.БГ** 02/490 11 11; **Лирекс Хай-Тех** 02/ 9691 691; **Компютърни системи** 02/ 989 71 21; **Комсофт** 02/ 981 43 61; **Парафлоу Комуникейшънс** 02/ 960 42 00; **Стоун Компютърс** 02/965 70 33; **CTA** 02/ 943 05 05; **Стемо** 02/ 816 23 00; **CNsys** 02/ 958 36 00; **S&T** 02/ 965 1710

We make sure

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

PC mania
www.pcmania.bg
брой 12 (128) декември 2008

**04 Коментар**
WoW, they did it again..

**06 Класация**
Какво играем през ноември с кутия бисквити под ръка...

**08 Писма**
Коледата невъзможна

**10 Новини**
E3 отново става голямо!

**12 Игра на броя**
World of WarCraft: Wrath of the Lich King

**16 Ексклузивно**
Star Wars: The Old Republic

**18 Ревю**
C&C: Red Alert 3 **18**
Quantum of Solace **22**
Fallout 3 **24**
NHL 09 **28**
Dead Space **30**
Far Cry 2 **34**
Spider-Man: Web of Shadows **38**
NBA 2K9 **40**
Guitar Hero: Aerosmith **42**
MotoGP 08 **44**
FIFA Manager 09 **46**
Dynasty Warriors 6 **48**
Call of Duty: World at War **50**
Secret Service: Ultimate Sacrifice **53**

**56 Модове**
Half-Life: Decay **56**
Portal: Prelude **56**
Killing Floor за UT 2004 **57**

**58 Ретро зона**
C&C: Red Alert

**60 Тактики**
Warhammer Online: Age of Reckoning

**63 Чийтове**

**64 GSM игри**
Revival Deluxe

Don't Miss Pariss
Real Football 2009

**66 Конзоли**
Gears of War 2 **66**
Mirror's Edge **68**
Resistance 2 **70**

**71 E-спорт**
Весели празници от БФЕС!

**72 Тема на броя**
Acer – празниците приближават, подаръците подраняват

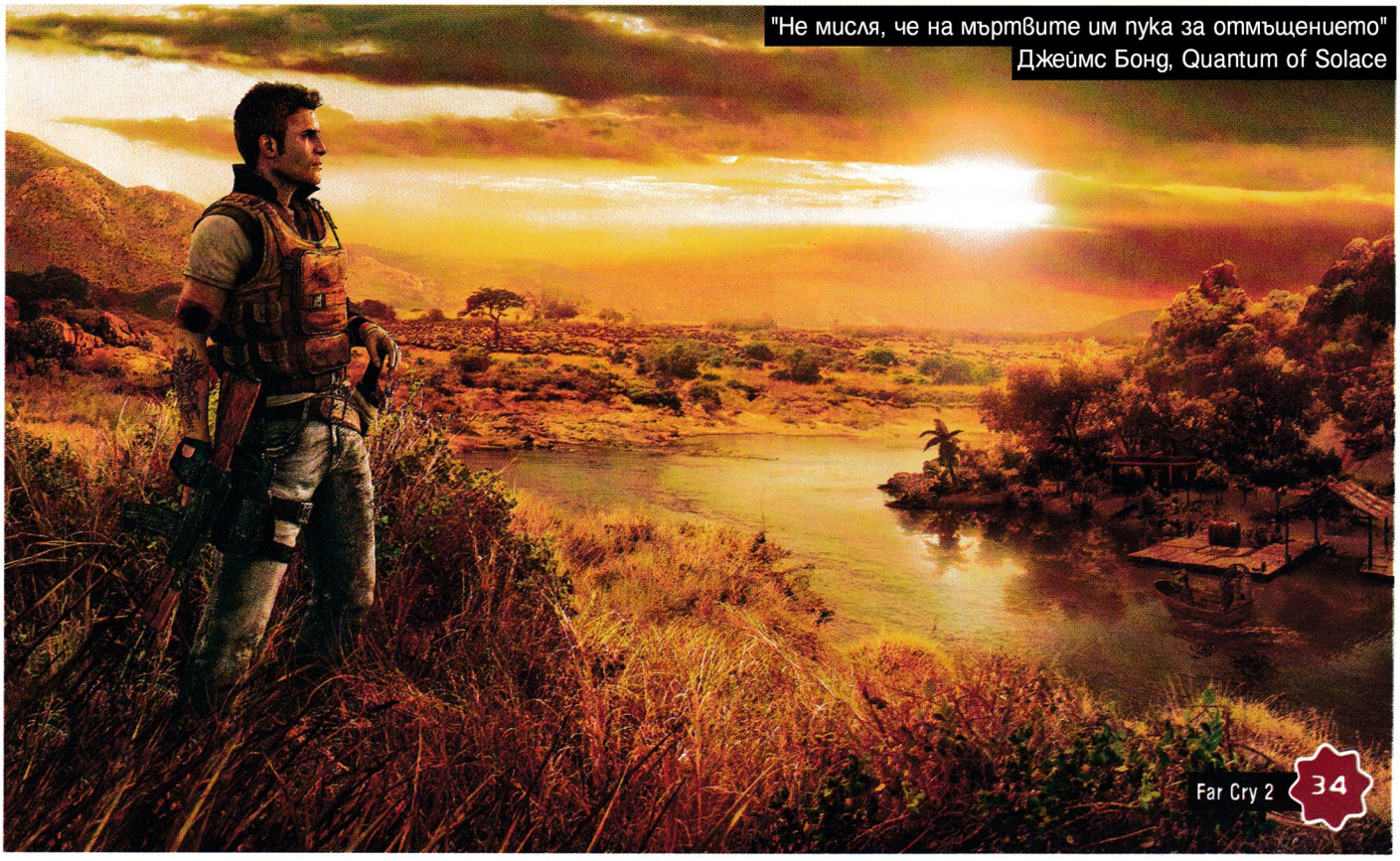
**78 Интернет**
Преглед на печата **78**

**80 Хардуер**
AMD790GX – CrossFire и вграден видеоускорител **80**
Palit GeForce 9800GTX+ 512 MB и Palit Radeon HD4850 Sonic 512 MB **86**

**83 Джаджи**
Монитор LG W2452T **83**
Nokia N96 **84**
Logitech Z-5 **84**
Port Designs COOLFAN **85**
Fujitsu Siemens Amilo Mini Ui 3520 **85**

**88 Софтуер**
Best Free Soft 11/2008

**90 Цели игри**
Action DooM 2: Urban Brawl
Wormux
Theseus - Return of the Hero
Secret of Time
Alone, Under Strange Night
Magic Runes
Tomb of Giza
Matching Gems 2
Mercedes CLC Dream Test Drive



*Морган Кроу*

# WoW, they did it again*

Когато преди известно време Blizzard за първи път обявиха плановете си за втори експанжън към World of WarCraft, първоначално изпитах доста смесени чувства. Признавам си, в този момент вече бях започнал да се насищам на любимата си игра, която неуморно разцъквах още от излизането на бета версията й преди малко повече от 4 години. То не бяха рейдове, то не беше събиране на епична екипировка, то не беше денонощен цикъл в подготовка за убийството на поредния елитен бос...

След всичко това обаче излезе първият експанжън Burning Crusade. Той зачеркна всичките титанични усилия, които бях положил до момента. Изведнъж всичките супермощни оръжия и брони от оригиналния WoW отидоха на кино, оказвайки се почти равностойни на обикновените предмети, които всеки новобранец можеше да събере без да инвестира кой знае колко време и енергия в играта.

В един момент се почуствах така, сякаш Blizzard се гаврят с най-заклетите си фенове. Но нейсе, това се преглъща - нали все пак трябва да има нови предизвикателства и някакъв що годе равен старт за онези, които се включват на по-късен етап.

По-лошото нещо при Burning Crusade обаче беше друго - почти пълната смяна в атмосферата на играта. След първите дни, прекарани в компанията на експанжъна, започнах да губя чувството, че това е WarCraft-вселената. Всъщност вече нямах усещането, че това е фентъзи. Всичките тези скални отломки, реещи се в безтегловност, същества с вид на извънземни и разбити космически кораби по никакъв начин не ми напомняха атмосферата на добрия стар Азерот.

Сякаш бях тръгнал на междупланетна експедиция, яхнал летяща птица, въоръжен с лък и стрели... Да, играта отново беше много приятна, но като че ли вече не беше същата. Е, сега държим в ръцете си втория експанжън на WoW (повече - на стр. 12). За щастие Blizzard са зачеркнали целия този псевдо sci-fi сетинг и се връщат към това, което умеят да правят най-добре. Wrath of the Lich King отново носи заряда на класическото фентъзи, но този път е обогатено с идеите, натрупани през последните 4 години. Играта успя да върне моята мотивация и определено трябва да си призная, че страховете ми се оказаха пресилени. Да, отново ще се наложи да подменям вече не толкова елитната си екипировка, но за сметка на това новият свят, който Blizzard ни предлагат, е наистина красив и пълен със забавни и предизвикателни приключения. И най-важното: Wrath of the Lich King отново носи неподправения дух на World of WarCraft.

*Уау, те го направиха отново

# GIGABYTE™

HYBRID SILENT-PIPE 2

More than ↑30% Cooling Performance

3 CHANNEL DDR3

SOCKET LGA1366

3 WAY CROSSFIREX / SLI

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY

NVIDIA SLI READY

DOLBY HOME THEATER

## The Next Leap in Evolution

*Delivering Dramatically Lower System Temp and Enhanced Stability for Overclocking*

2 oz Copper Inner Layer

Unique Technology from GIGABYTE

**Ultra Durable 3**

- 2 oz Copper PCB
- 50,000 hrs. Japanese Solid Capacitor
- Lower RDS(on) MOSFET
- Ferrite Core Choke

| Ultra Cool | Ultra Performance | Ultra Durable | Ultra Power Efficient |
|---|---|---|---|

Ultra Cool 2 oz Copper PCB — Ultra Durable 3 2 oz Copper Inner Layer — Traditional 1 oz Copper Inner Layer

PCB layer cross-section image, magnified 200x

DYNAMIC ENERGY SAVER Advanced

World's Leading Energy Saving Technology — 6 DYNAMIC GEAR POWER PHASE SWITCHING

QPI 6.4 GT/s | PRECISION OV | 10 SATA PORTS | DUALBIOS™

Supports intel Core i7 inside

Supports intel Core i7 inside

intel X58 EXPRESS CHIPSET

EX58-EXTREME

EX58-UD5

EX58-DS4

* Liquid cooling system sold separately

VALI COMPUTERS www.vali.com.tw

*The Leader in Energy Saving Motherboards*

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

www.xfxforce.com

# PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

## КАКВО ИГРАЕМ – НОЕМВРИ 2008?

| | | |
|---|---|---|
| – | 1. WoW | 24.38% |
| new | 2. Fallout 3 | 17.81% |
| new | 3. C&C: Red Alert 3 | 10.16% |
| new | 4. WarHammer Online | 9.14% |
| – | 5. WarCraft III | 6.95% |
| ▼ | 6. Crysis | 5.16% |
| ▼ | 7. Assassin's Creed | 3.98% |
| – | 8. Diablo II: LoD | 3.36% |
| ▼ | 9. FIFA 08 | 3.05% |
| ▼ | 10. GTA: San Andreas | 2.89% |

Старите коне ги застрелват! Практика, съществуваща от зората на опитомяването на въпросните чифтокопитни. Ок, в самата зора е нямало барут, за това са ги заколвали, прекарвали са им стрела през главата... схванахте идеята. Това е акт на милосърдие, не на жестокост. Уви, често е тежка гледка за децата в семейството. За това е най-добре да бъдат държани настрани. Този месец застреляхме две от най-дъртите кранти в класацията ни. Нещо, като акт на уважение по повод 10 и 12 годишнините им. Така е, всяко нещо трябва да си намери време и място за заслужена почивка. И както традицията подобава - децата го приеха тежко. Следващия път обещаваме да ви спестим тъжната гледка.

А сега към класацията: Очакваният сблъсък между WoW и WaR просто не се състоя. В месеца, в който излязоха толкова много хитови игри, Беге публиката, явно уморена от онлайн приключения, се впусна в постапокалиптичния свят на Fallout... естествено, ако са преодолели бъга, замръзващ играта при избора на пол. WoW няма да го коментираме, партито в Ялта по повод втория му експанжън показа, че това е една от геймките с най-отдадено фенско комюнити.

Третата позиция бе спечелена от поредния сблъсък между руснаци, съюзници и... японци. Таейки наистина топли чувства към франчайзите на Westwood (R.I.P.), изпаднахме в истинска еуфория от завръщането на RA на мониторите ни.

WarCraft III се закотвя стабилно в класацията, но и ние, и вие знаем, че това се дължи на DOTA-та и някоя и друга Tower Defense карта през уикенда. За сметка на това Кризата продължава да доминира в средата на класацията и хората продължават да я използват, за да парадират с компютъра, купен им от родителите.

Бидейки единственият актуален асасин симулатор, Assassin's Creed почти година след излизането си не пада от топ 10, но сега се е наредил на 7-ма позиция. В последните три местенца, уютно са се сгушили Диаблото (чиято секира в класацията предстои около Коледа, stay tuned), Фифата и последният Джи-Ти-Ей. Ей! Алоооу! Рокстар! Айди бйе, к'о стааа с Нико Белич за ПиСи, а?!

### Златна есен е...

Опитахме се да разберем, какви чувства ви обземат през ноември с тънка асоциативна провокацийка. Резултатите ясно сочат, че банални бренд чаени бисквитки доминира усещанията ви за сезона. Наздраве с чайчето и не забравяйте някой път да ни поканите.

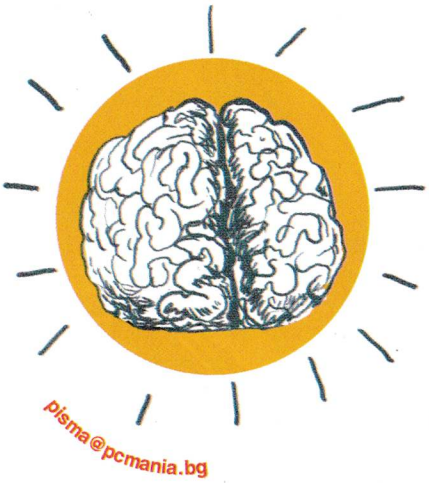
Младежката неукротимост и тоталният непукизъм са обзели сериозна част от вас и зимните спортове доминират предпочитанията ви за сезонни забавления. От друга страна изненадващо много откриват артистичността у себе си и извличат максималното от фотоапарата си и гледката на пожълтели листа. Не е тайна, че момичетата си падат по такива неща, а няма нищо по-добро от малко креативна прагматичност и извличането на максимум полза от хобитата. Едва 12 процента свързват сезона с емоционалното си състояние, било в положителен или отрицателен аспект. Няма лошо да си Емо във втория случай, но скромното ни мнение е, че My Chemical Romance трябва да се забрани със закон.

### Златна есен е...

| | |
|---|---|
| 1. Кутия бисквити | 61.82% |
| 2. Златна к'во, аз съм скиорче! | 13.45% |
| 3. Рай за фотографите-пейзажисти | 12.83% |
| 4. Състояние на духа | 11.90% |

XFX
play hard.
NVIDIA
GTX
280
ALSO AVAILABLE IN 260
GEFORCE
Real Life Isn't This Intense.
In gaming, "reality" is one of those often over-used descriptors that falls short of, well, reality. Until now. XFX has released the ultimate gaming graphics cards: the XFX GeForce® GTX 280 and GeForce® GTX 260. Harnessing the power of second generation unified architecture, SLI technology and top-of-the-line DirectX 10 support, gaming "reality" has now become a truly in-your-face experience, delivered in blazing fast frame rates.
Благоевград (073): Хард и Софт - 832277; Ботевград (072): Атлантис Нет - 360451;
Бургас (056): Инфостар – 803065; Интеграл Плюс – 845172; ПИК Компютър - 800376;
Варна (052): Варсис - 600446; Кайтекс Компютри - 607376; Велико Търново (062): КомСис - 644841;
Габрово (066): Терабайт - 800166; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Менора - 601602;
Перник (076): Декса Солюшънс - 605025; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806155;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 633304; Декомерс - 628292; ЕРА 2000 - 642490
Русе (082): Мултилинк - 822141; Свищов (0631): Ай Ти Свищов - 64645; Смолян (0301): Контракс - 63603;
Сопот (03134): Ентер - 2281; София (02): Жар - 8221000; Стантек - 9266969; КомСофт - 9814566;
ЖМТехнологии - 9658989; Адсис - 9658989; Вуду - 9439405; Стара Загора (042): Контракс - 252178;
Хасково (038): ВиЕм Компютърс - 620874; Шумен (054): Юлимекс - 830639
www.XFXforce.com
DVI
HDTV
INCLUDES DVI ANALOG
DUAL LINK
RoHS compliant
www.solytron.bg
SOLYTRON
СОЛИТРОН

# ПИСМА




**Здравейте любими читатели!**

**Предколедното настроение вече се носи във въздуха, а вие все тъй неуморно не спряхте да ни пишете и през изминалия месец. И този път темите, които ви вълнуват са многообразни, но най-горещо сякаш е около WoW, торентите и световната икономическа криза. Винаги съм знаел, че читателите на PC Mania не са безпристрастни към наболелите теми и затова не съм учуден, че някои от вас наистина анализират нещата на концептуално ниво. Продължавайте в същия и дух и очаквайте специални изненади за коледните празници от целия екип на PC Mania. Дотогава адресът е ясен - pisma@ pcmania.bg.**

**Орлин Широв**

## Коледата невъзможна

Здравейте на всички от PC Mania. Вие сте най-якото списание за гейминг и още неща. :) Следя броевете редовно. Така, сега да минем по темата. Този месец излизат някои от най-великите и чакани игри тази година, а и не само. А именно GTA 4, NFS Undercover и WoW WotLC. Пожелавам успех на хората, които пишат статиите тях и се надявам и трите да са в един брой (декемврийския).
И да подхвана още една тема. За MMORPG. В тазмесечния брой играта на броя е Warhammer. И наистина го заслужава. Но някакси няма как тази игра да достигне WoWa. Не че не уважавам труда на хората от Mythic, но много от нещата в играта, интерфейс и т.н. е "взето" от Blizzard, не мислите ли така? Е, това беше всичко от мен. Поздрави на целия екип и на вас г-н Широв също.

Ваш фен,
Емил

*Каквото и да си говорим, месец декември е монументален с особено голямото количество хитови игри, които излизат около Коледа. И как няма да е така, като големите бизнес акули само търсят повод бедните геймъри да поотпуснат джобовете си и унесени от коледното настроение, да закупуват игра след игра. GTA, NFS, WoW, WaR... и винаги излизат около Коледа...*
*Така е, Емо, ако питаш мен, по-добре е всеки месец да излиза по нещо качествено, но ядец. Не е честно, най-малкото защото трудно смогвам да играя 4 игри едновременно, а и не е много приятно, тъкмо когато си потънал в гангстерски истории, да се сетиш, че трябва да изпълняваш някой групов куест в 6. Въпреки това, такъв е животът и около Коледа от геймъра се очаква да е здраво мобилизиран. Дерзайте!*

## Божествено Опръжнение

Здравейте PC mania, пиша това писмо за онези, които все си задават глупавия въпрос: „Защо WoW е толкова велика игра". Или ви обвиняват, че някакси нагласяте класацията си, за да може WoW да е все на първо място. Когато си купуваме други игри, те попадат в две категории – или не ни допадат и омръзват бързо, или наистина излизат сполучливи. Но дори и да са невероятно добри, свършват след няколко дни. И тогава идва въпросът защо да давам толкова пари като играта или ми омръзва, или я превъртам за 1 седмица и пак няма какво да се разцъква? Тогава на помощ идва World of WarCraft. Безкраен gameplay и безкрайно забавление, възможността да опръжняваш английския си, да общуваш с целия свят и разбира се, възможността да тестваш уменията си в играта срещу истински хора. Някои ще кажат, че това е описание на почти всички MMORPGs. Да, но WoW е най-доброто MMORPG. Затова WoW TBC продаде повече копия през първия час от пускането си на пазара, отколкото която и да е друга игра през цялото ѝ съществуване до тогава. Е, това е....Remember to take everything with moderation even World of WarCraft.

God.

*Преди около 15 години от малките телевизионни екрани се чу една културна реплика – "Господ е българин, дами и господа". Този месец обаче, в нашата пощенска кутия се появи това писмо, чийто автор, както сами виждате, твърди, че е господ (God). Той веднага беше заловен в измама, защото с невъоръжено око се вижда, че той не владее българския език – може ли да Опръжнява английския си в WoW, а българския си да упражнява само на ум? Така излиза, че или господ просто не е българин, или ти, драги писателю на това писмо, не си пишеш домашните по български и прекаляваш с ууинга. Аз знам, че господ е българин и затова залагам на второто... срамота!*

## Статията на Стоян

Hello, PC mania!
Пиша това писмо с единствената цел да изразя мнението си за игрите (мнението ми за вас е, че сте най-добрите и признавам само 3 неща – Бербатов, PC-то си и вас, а пък и сте по-добри и от повечето американски гейм списания, така че конкуренцията ви яде прахта особено G*mepI*y, които тотално ме загубиха с толкова некадърно откраднатия от вас дизайн... losers) този месец (октомври), то си е лично мое мнение. Така че ако някой не е съгласен, няма да споря (всъщност зависи, но хайде да не задълбочаваме, че ще стане взривоопасно :)... не, наистина....) Така, айде да почвам, че така мога до утре (сега е обяд). #1-Far Cry 2, of course..:). Мнение-графика rools & dominates over everything. А пък и някой забелязал ли е, че играта е 3gb??!!! Геймплеят рулира отвсякъде, голям кеф, реализъм и известно недоволство към малкото на брой превозни средства... А пък и мно-о-о-ого се изнервих, когато ръждясалият снайпер ми гръмна в ръцете точно на прага на зрелищен headshot в движение... и така издаде положението ми... и извадих тежката... която също гръмна... и трябваше да минавам мисията с ръждиви пищаци и калашета, но иначе играта си е легенда отвсякъде. Така, тъй като, май ако описвам всяка игра, която имам предвид, ще заема 2 ЛИСТА, ще пиша накратко. Всяка игра си има и добри, и лоши страни, и много добри страни, та ето ги и тях:
1. Spiderman: Web of Shadows – по-добра, но не достатъчно. Плюсове – кингпин прилича на бат ти Бойко (ех, тоя човек е навсякъде) :); минуси, ами същият като на предишните – прилична, но не добра.
2. Dead Space – много ме изкефи като за хорър е номер 1 за мен. Плюсове – атмосферата, изчистеният дизайн и оръжията; минуси май няма.
3. BIA:HH – най-добрата игра с "братята". Плюсове – геймплеят и headshot-овете в забавен кадър:); минуси – малко на сапунка прилича с всичките сълзи, но на мен не ми пречи – аз обичам игри с дълбока история.
4. Fallout 3 – много-интересно rpg-shooter. Плюсове – интересни идеи; минуси – отвратителна 3rd person камера и за съжаление не може да стъпи и на 2 пръста (на малкия може:) ) на Mass Effect.
5.FIFA 09 – по-добрата Фифа. Плюсове – графиката най-сетне е прилична, даже учудващо-добра – интересно е, че вместо да увеличат точките на Бербатов, са свалили тези на останалите (Руни, Кристиано Роналдо, Тевез).

6. 007:Quantum of Solace – какво да кажа, ако не бяха всичките добри игри, може би щях да забележа физиката, но май всички я имат... Плюсове – добър shooter, но не прилича на Бонда, а по-скоро на Рамбо... минуси – дали могат да направят по-грозни оръжия??? Не мисля... :(
И това е то, не очаквам да публикувате тази статия, но поне драснете едно отговорче.
P.S. Освен това бих искал 2 неща: ОГРОМНО ревю на Far Cry 2 и някой геймдевелъпър най-сетне да пусне Mazda Furai в игра – боже, колко искам да я карам...

Ваш верен до гроб,
KANE ака Стоян

*Стояне, публикуваме сюрреалистичната ти експериментална и тотално иновативна "статия". Това да не е нещо като "Gonzo геймжуналистика"? Хапваш някой хап и написваш някой и друг ред, преди да ти се изчисти съзнанието? Ако е така, да знаеш, че вече имаш фенове – не колкото Бербатов, но ако продължаваш да пишеш, може и да го надминеш по слава.*

## Концептуално

Здравейте PCMania, здравейте г'усин Шаров!
Имам няколко въпроса към вас...
1-во: Хвана ли ги програмистите световната икономическа криза? Според мен – Да! Защо ли? Защото забавят игрите все повече и повече и веднага давам пример LOTR: Conquest трябваше да излезе на 7 ноември, ама я отложиха за януари 2009, как може такъв абсурд? Вместо да си признаят, че нямат кинти да плащат трябва да бавят игрите и си бях поръчал Pre-Order и се надявах, че ноември ще получа красивата кутийка с Conquest, ама нà, казват ми – ще чакаш до януари!
2-ро: Според мен все повече и повече производителите на игри разбират, че няма смисъл да правят игри за PC, защото те лесно се кракват и после трудът им отива на вятъра, игрите се качват по тракерите и всеки ги играе без да плаща. Прочетох в последния брой за новия NFS, който ще излиза, и видях, че не пише PC... :( Наистина ли е така?!
3-то: Според вас не се ли развалят вече игрите, помня преди години излизаха игри, в които основната цел не беше "Вървиш и трепиш", имаше игри, в които имаше трънка да ги играеш, трънка да разбереш какво ще се случи след поредната мисия или куест, а сега вече стават все по-банални и по-банални и затова играя веднъж на 3-4 месеца някоя игра, ама тя ще си струва игрането. Това е от мен, ако не ми побликувате писъмцето, поне ще се радвам на някой отговор по maila.

Ваш фен
Николай Маринов a.k.a Nono

*Здравей, Ники. Въпросите, които задаваш и темите, които засягаш, са наистина актуални и горещи. Няма как световната икономическа криза да подмине гейминдустрията. Относно ефекта от това, съмнявам се, че единственото последствие ще е отлагането на едно-две заглавия. Ако питаш мен, тежки времена очакват всички PC геймъри, като все по-малко игри ще излизат за PC и все повече производители ще свиват броя продукти, над които работят в един момент.*
*От друга страна, това пък може да реши проблема, който ти отбелязваш в последните си разсъждения. Може да се окаже, че именно по-този начин на пазара ще останат само качествените разработчици и класата на излизащите игри ще се вдигне многократно. Само времето ще покаже какво ще ни донесе бъдещето, а дотогава ни остава да спекулираме на воля.*
*P.S. А и Ники – наистина вече стана навик на повечето ни читатели да искат да пОбликуваме писмата им. Пише се – пУбликувам, защото коренът на думата е "публика". Все пак, трябва да сме наясно с правописа на родния си език, нали?*

## Ще затварят ли торентите? част 10

Здравей, мило списание PC Mania, миналия брой един писател изпрати писмо, в което се оплака от сайтовете с торенти. Аз искам да попитам дали по някакъв начин не може да се забранят сайтовете с торенти?

Стоян Лилов

*Драги Стояне, за какво ти е да забраняват сайтовете с торенти? Аз лично нямам нищо против тях и мисля, че трудно някой би могъл да ги спре. Причината е, че на сървърите на собствениците на торент сайтовете няма нелегална информация.*
*Ако си забелязал, файлът, който сваляш оттам, е с разширение .torrent и в повечето случаи не е по-голям от няколко килобайта. В него няма нито един бит авторска информация, която да е защитена по какъвто и да е било начин и затова затварянето на торент сайтовете е малко или много утопия.*
*P.S. Стояне, да нямаш нещо общо с Лили Стоилова? Стоян Лилов, хмм...?*


THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

## BRAND NEW

### Фентъзи стратегия от авторите на Galactic Civilizations

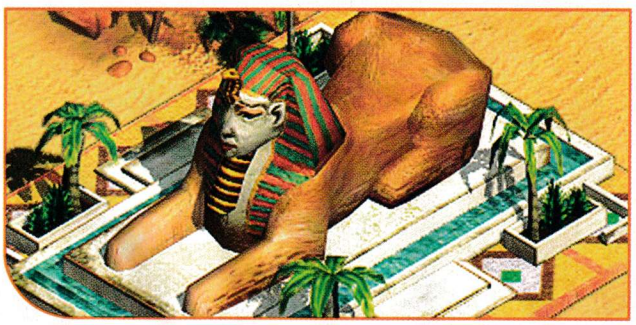
Явно космическият сетинг е втръснал на Stardock, тъй като съвсем наскоро те съобщиха, че работят върху Elemental: War of Magic - походва фентъзи стратегия, която ще излезе в началото на 2010 г. и силно ще напомня на класическата Master of Magic. Като владетел на могъщо царство, вие ще трябва да разширите империята си, впускайки се в дръзки приключения, като комбинирате магическа сила, военна мощ, дипломатически умения и технологични постижения.

### Урок по история на игрите

Във Великобритания бе създаден първият геймархив, чиято цел е да опише историята на индустрията. В него ще намерят място игри от времето на Pong, та чак до днешните блокбъстъри. Архивът ще се помещава в National Media Museum в Брадфорд, а всеки негов посетител ще види както конзоли и касетки с игри, така и рекламни кампании. „В архива ще откриете видеоигри, но нашата цел е по-голяма – да запазим самата геймкултура", казва Джеймс Нюман от изследователска група в Nottingham Trent University, посветена на гейминга. Крайно време беше някой да се сети да направи нещо подобно за индустрия, оценявана в момента на над 30 милиарда долара.

### Безплатна браузър игра - Immortal Cities: Nile Online

Tilted Mill Entertainment стартираха браузър играта Immortal Cities: Nile Online - историческа градостроителна стратегия, която ще ви отведе в Древния Египет. Тя ще ви позволи да се срещнете с хиляди други играчи онлайн, докато строите своите градове и паметници, достойни за всеки фараон! Nile Online е кежуъл стратегия, която на всичкото отгоре е безплатна. Посетете нейния сайт (www.playnileonline.com) и започнете да играете, без да инсталирате каквото и да било на своя компютър. Нужен ви е единствено достъп до Интернет.



## BAD NEWS

### The Lord of the Rings: Conquest догодина

Electronic Arts съобщиха, че излизането на The Lord of the Rings: Conquest - най-новия мултиплейър екшън по "Властелинът на пръстените" от авторите на Star Wars Battlefront - се отлага за 9 януари. Макар и това да звучи меко казано странно, идеята битките от филмовата трилогия да бъдат пресъздадени в отборна игра звучи добре.
В Lord of the Rings: Conquest ще открием всичко - от обсадата на Шлемово усое, през мелетата на Пленорските поля и в Минас Тирит, та чак до битката пред самата Черна порта. Ще участвате във всяко едно от тези ключови сражения, състояли се по време на Войната на пръстена. Ще можем да влезем под кожата дори и на гигантски орк, с който да избиваме хобити наред из Графството...

### Hellgate се запътва към Ада

Namco Bandai обявиха на официалния сайт на Hellgate: London, че на 31 януари 2009 г. ще преустановят онлайн поддръжката на сървъра на тази екшън-ролева игра. Дотогава тя ще е безплатна. Новината идва няколко месеца, след като Flagship Studios - фирмата на нейните автори - беше принудена да затвори врати. Тя бе създадена от бивши геймдизайнери на Blizzard, един от които беше бившия вицепрезидент на компанията Бил Роупър. Ето какво се случва, когато егото на един разработчик се оказва по-голямо от него самия... ноември и ще се предлага за малко по-малко от 100 долара.

## HOT

### E3 отново става голямо!

През 2009 г. Electronics Entertainment Expo, повече известно като E3, ще се завърне към своите корени и отново ще бъде голямо и зрелищно! Според новините, нароили се из мрежата, експото ще се проведе между 2 и 4 юни в Лос Анджелис.
И макар че "технически" няма да е отворено за широката публика, достъпът няма да е толкова затегнат, какъвто бе тази година, и всеки, който е "достатъчно мотивиран", ще може да присъства. Очевидно моделът за едно доста "поинтимно" събитие не проработи.
А вероятно и огромната критика, която отнесе тазгодишното шоу от едни от най-големите имена в гейминдустрията, е допринесла за решението E3 отново да бъде онова, с което всички бяхме свикнали досега - много хора, яки игри и полуголи мацки.

### PlayStation 2 стана "отворена" платформа

Да създадеш игра за конзоли, си е тежка задача. При това в пъти повече, отколкото за PC, най-малкото заради скъпия сертификационен процес на тестове, който всява страх у собствениците на всяко студио, които крадат допълнителните пакетчета кетчуп в обедната си почивка, само и само за да може да си направят доматена супа за вечеря.
Sony Europe обаче елиминира напълно този процес за страните в този регион, поне що се отнася до PlayStation 2 заглавията, което прави тази платформа на практика "отворена". При положение че над 131 милиона PS2-ки са продадени из целия свят, в момента начинаещите геймстудия би трябвало буквално да подскачат от радост.

## КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

През този месец първа награда - ваучер 100 лв. за продукти XFX - е за **Карло Петров** от Хасково. Втората награда - компютърна игра - ще джитка **Ивайло Димитров** от Пловдив, а безплатно следващия брой на PC Mania ще разлиства **Евелин Коев** от Трявна.

Моля, късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

## СЛУХОВЕ

### The Elder Scrolls V през 2010?

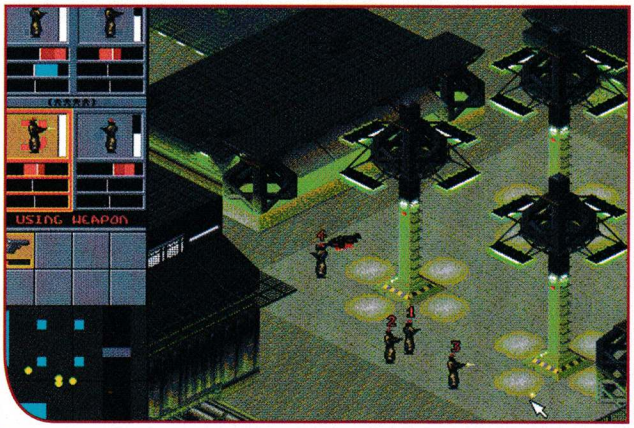
Пол Оутън от Bethesda Softworks сподели пред GamesIndustry.biz, че ако всичко върви по план, следващата част на фентъзи ролевата поредица The Elder Scrolls ще излезе през 2010 г. Естествено - на този етап абсолютно нищо друго не се знае за нея.
Също така Оутън вметна, че компанията му ще се фокусира върху създаването на мащабни проекти за PC, Xbox 360 и PlayStation 3 и че не е заинтересована от популярната, но доста по-слаба в хардуерно отношение конзола Wii.

### Ще има Command & Conquer Generals 2?

Command & Conquer: Red Alert 3 още пари в ръцете ни, а в нета тепърва се нароиха слухове, че Electronic Arts имат планове за разработката на Command & Conquer Generals 2. Естествено, все още нищо не е потвърдено, но нямаме повод за съмнения, че рано или късно ще излезе продължение на тази изключително успешна стратегия в реално време.

### Syndicate ще възкръсне?

Според слух, появил се наскоро в мрежата, Electronic Arts работят върху римейк на класиката Syndicate. Интересното в случая е, че тази новина се появява буквално седмица след като геймгурото Питър Молинъо заяви, че много би искал тази кибербънк шпионска стратегия да бъде възкресена рано или късно (но не може да го направи лично, тъй като правата са у EA). Носи се мълва, че Starbreeze (авторите на Enclave, Knights of the Temple и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay) са оглавили въпросния проект. Преди време те заявиха, че работят върху игра с кодовото название RedLime, която се описва като продължение на "една от най-добрите, класически поредици на EA".




## MIXED

### Следващото MMOG на Blizzard няма да се конкурира с WoW

На въпроса какво точно ще представлява новото MMOG, върху което Blizzard си признаха, че работят от известно време насам, и дали ще бъде продължение на World of WarCraft, Майк Морхайм, изпълнителният директор на компанията, заяви следното. "Не, няма да е продължение на World of WarCraft, а нещо различно. Не се опитваме да заменим WoW с това ново MMO. По-скоро се стараем да създадем различно масово мултиплейър изживяване, надявайки се, че World of WarCraft ще продължи да се радва на широка популярност, дори когато то излезе." Що се отнася до Diablo III, според Роб Пардо, изпълнителният вицепрезидент и геймдизайнер от Blizzard, то със сигурност ще излезе след StarCraft II. Не по-рано, тъй като все още има доста неща, които разработчиците трябва да свършат по него...

### Един милион заклинатели из целия свят

CD Project RED се похвалиха, че от премиерата на The Witcher до този момент са продадени над 1 милиона бройки. Което е доста добре за дебютна игра по относително непознат сюжет, направена от неизвестно студио за "мъртва" платформа. Не забравяйте, че съвсем наскоро излезе The Witcher Enhanced Edition - една особено подобрена версия на тази мрачна ролева игра.

### X поредицата е в своя край, X вселената - не

В интервю пред GamingShogun EGOSOFT, които доскоро се бяха съсредоточили единствено и само върху X поредицата космически симулатори, заявиха, че по всяка вероятност X3: Terran Conflict ще е последната част от нея. Това обаче не значи, че разработчиците са приключили с X вселената като такава. Какви ще са техните планове за в бъдеще, тепърва ни предстои да разберем. На този етап те планират да подобряват наскоро излезлия X3: Terran Conflict с множество безплатни ъпдейти.

## ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

| | |
|---|---|
| **Grand Theft Auto IV** | Rockstar Games |
| **Prince of Persia** | Ubisoft |
| **Rise of the Argonauts** | Codemasters |
| **The Tale of Despereaux** | Brash Entertainment |
| **Runes of Magic** | Frogster Interactive |
| **Gravity** | Deep Silver |
| **DQ Tycoon** | Game Mill Entertainment |

| | |
|---|---|
| Жанр: | **MMORPG** |
| Издател: | **Blizzard** |
| **www.war-europe.com** | |
| Изисквания: | **P 1.3 GHz, 512 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, MAC** |
| Мултиплейър: | **Само онлайн** |
| Продава се в: | **pulsar.bg, ozone.bg** |

*Пламен Димитров*

Може да има само един истински крал!

# World of WarCraft: Wrath of the Lich King

***Задава се зима, мрачна и студена зима. Под краката си усещаме тътена на земетресения, а над нас небето рядко позволява на слънчевите лъчи да пробият сивите облаци. Всичко това може да означава само едно – Кралят е тук и иска от вас да му служите... Завинаги.***

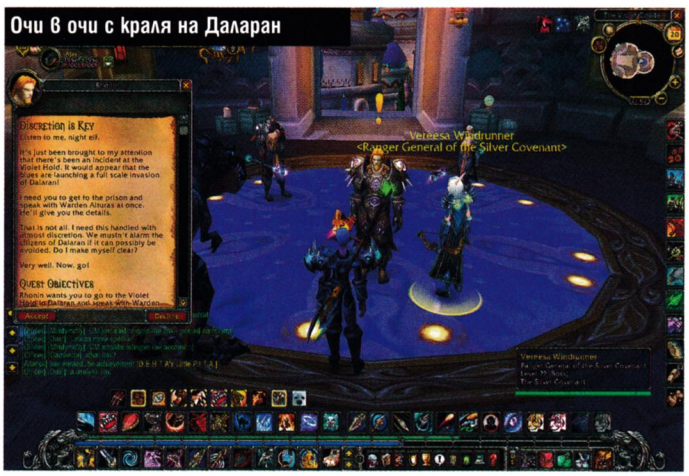
Ето, че най-накрая всички WoW-маниаци по света държат в ръцете си копие от Wrath of the Lich King – вторият експанжън за безспорно най-успешното MMORPG, излизало някога. Някои дори може би са се престрашили да отворят кутията и да надзърнат какво има вътре – всички те до един вече са слуги на безсмъртния Lich King. Blizzard трудно можеха да изберат по-подходящо време да пуснат играта – съвпадането на природните сезони с тематиката е твърде елегантно, за да е случайност. Те успяха, макар и с чийтване, да спазят срока си от един експанд на година. И то какъв експанд... Докато The Burning Crusade беше революция, WotLK е по-скоро еволюция. При предишното разширение беше направен рязък преход към по-различен стил на игра, насочен към съвсем различна аудитория. В TBC Blizzard все още се опитваха да разберат какво точно искат хората и като цяло доста улесниха цялата игра – златото се лееше като река, предмети с отлични характеристики се намираха под път и над път, задачите станаха доста по-разнообразни и най-важното – забавни и интересни, а тегавите рейдове за 40 човека, чиято организация беше кошмар за гилдиите, останаха в миналото.

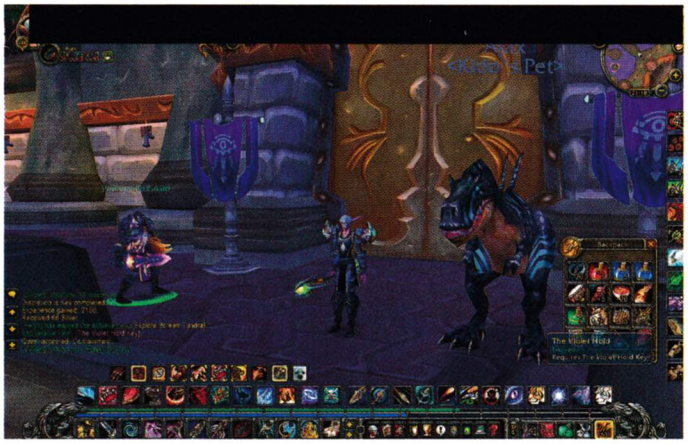
В WotLK имаме продължение на добрите идеи, събрани през последните две години, но без нищо прекалено драстично – преходът от 70-то ниво нагоре е доста по-плавен. Вече доста по-трудно ще замените екипировката си още след първите 2-3 куеста, а страховитата инфлация на златото така и не се случи, защото паричният поток си остава горе-долу същият. Основното, което джитката прави, е, че се връща към корените си – тези на high fantasy с доб-

Amak-a-a-a-a-a-a0

Yeeeeeeehaaaawww!

Тук има някаква тъмна магия...


Очи в очи с краля на Даларан



Повечето от новите умения са яка шарения

Първа глътка нортрендски въздух

DK определено привлича погледите

Епична битка 10 000 на 100

лестни рицари, сражаващи се с неумрели чудовища. TBC, макар безспорен успех, леко издишаше по този параграф, като ни изпрати на друга планета да обикаляме руини на космически кораби. Затова и много от фенове на WarCraft вселената не приеха първия експанжън с отворени обятия – играеха го, разбира се, но нещо в цялата картинка липсваше. За щастие, поне според мен отсъстващите части от мозайката най-накрая си идват на мястото с WotLK.

## На покрива на света

Изминали са пет години, след като последният престолонаследник на Лордерон се изгуби в снежните пустини на северния континент Нортренд. В тази злокобна земя злощастният принц Артас сключи демоничен пакт с господаря на мъртвите Нер'Зул. От този съюз се роди едно от най-могъщите и зли същества, които някога са ходели по смъртната земя: създанието, наричано просто The Lich King.

Сега, след пет години тишина и нерадостно очакване, че нещо лошо ще се случи, от заледения континент най-накрая започна да се разпростира сянката на смъртта. Сега е ваш ред, на всички милиони герои, населяващи Азерот, да отидете при корените на злото и да ги изтръгнете веднъж завинаги... или поне да се опитате. Действието в новия експанжън се развива именно в Нортренд, едно от най-интересните места във вселената на WarCraft. До него се стига или със специален цепелин, през чисто новото пристанище, с което се е сдобил Stormwind или от добрия стар Menethil. А когато най-накрая стигнете новата земя за първи път, ви очаква едно наистина неповторимо преживяване. Първите стъпки на северния континент поне за мен бяха наистина спиращи дъха. Достатъчно е само да хвърлите един поглед през перилата на кораба, да зърнете северното сияние в небето или пък зъберите на планините в далечината, за да се убедите, че вече не сте на познато място. По оформлението на Нортренд е била хвърлена адски много работа, като дизайнерите определено заслужават дълбок поклон. Като площ континентът е малко по-голям от Outland, но на някои места изглежда в пъти по-жив от всичко, което сме виждали досега.

За да се избегне претоварване в първите няколко дни след излизането на играта, а и за повече разнообразие, разполагаме с две стартови зони, общи и за двете фракции. Оттам нататък ще преминете през най-различни местности, а големият финал, разбира се, е Icecrown – цитаделата на Краля Лич. Не мислете, че всички земи са просто километри арктическа пустош, издържани само в сиво и бяло. Напротив, изненадващо ще попаднете дори на тропическа джунгла в Sholazar Basin, като по чудо заклещена между леда, обхванал останалата част от континента.

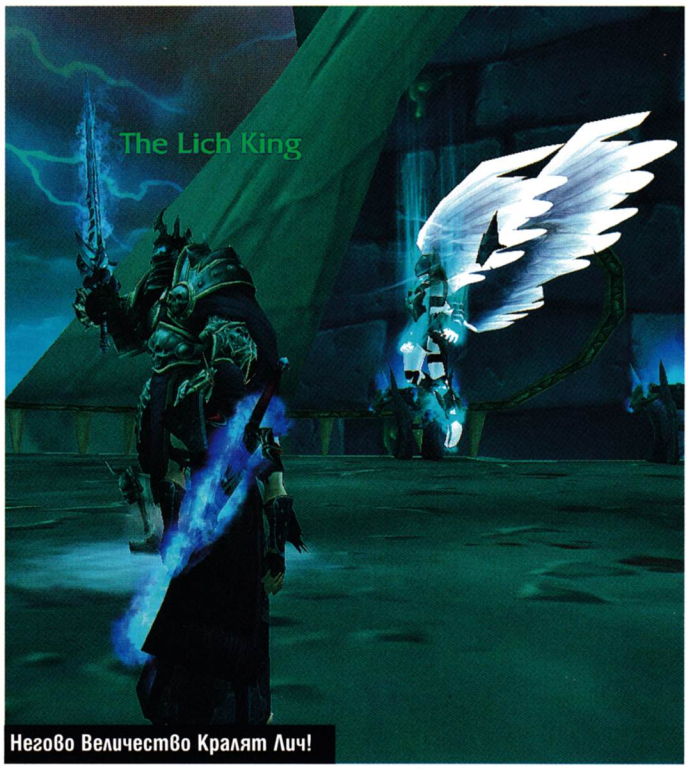
Пътят до 80-то ниво определено минава през доста интересни и живописни местности, където има какво да се види. Отново имаме неутрален град, който приютява представители и на двете фракции – този път това е Даларан, преместен с магия от старото си местоположение (където сега има просто една голяма дупка) и понастоящем летящ над Нортренд. Концепцията работи по подобие на outland-ската столица Shattrath City, като вместо старите зони на двете противникови фракции на Aldor и Scryer, в Dalaran имаме съответно квартали на Ордата и Алианса. Във всеки от тях има портали към четирите ваши столици, към Outlands и към World PvP зоната Wintergrasp.

## Бившите роби, извоювали свободата си

WotLK прави първия опит да разнообразят списъка с обичайните заподозрени на Blizzard – в играта е добавен нов клас, който дори се пъчи с титлата "героичен". Става въпрос, разбира се, за Death Knight-а (DK). За да си направите такъв, е необходимо да имате поне един герой 55-то ниво: сравнително ниско изискване в сравнение с обещаваната в началото на разработката епична серия от куестове на 80-то ниво, които трябваше да отключват Рицаря на Смъртта. Какво да се прави, улесняването на играта ни дебне отвсякъде (което в никакъв случай не е чак толкова лошо като явление), но поне по този начин са отсети част от най-неопитните играчи.

DK започват направо от level 55 в специално направена за тях зона, която е недостъпна за останалите герои. Тази местност, наречена Acherus: The Ebon Hold, представлява малка добавка в югоизточната част на Eastern Plaguelands. Като замисъл тя е феноменална и несравнима с нищо друго, което сме виждали досега. Там накратко е разказана историята на Death Knight-овете, а уникалното е, че околната среда се променя в зависимост от действията ви и от това доколко сте напреднали в сюжета. В самото начало започвате в летящ некрополис, а първата задача ви дава не кой да е, а самия Lich King (между другото ще го срещнете на доста места, още много преди да сте стигнали Icecrown и да влезете в решителна битка с него). Впоследствие ще трябва да

На крилете на немъртъв дракон



Негово Величество Кралят Лич!

прочистите малко градче от войниците на Scarlet Crusade, а когато завършите задачата и се върнете там, селището наистина ще е сринато със земята. Променящата се обстановка наистина ме изненада приятно – MMO игрите и WoW в частност не са известни с такива моменти. Впоследствие ще постреляте с топ, ще яздите огромен Frostwyrm, ще се сдобиете с уникална и адски добре изглеждаща броня и дори ще участвате в титанична битка между 10,000 undead-и и 300 защитници на светлината.

Накрая ще научите, че Кралят просто е изпратил рицарите си на сигурна смърт като част от по-голям план – в действителност желанието му е било да примами на открито Tirion Fordring (ако не знаете кой е той, изпускате много, направете серията куестове, завършваща с In Dreams). В последвалата схватка Кралят е принуден да се оттегли, а неговите дотогава верни Death Knights решават да не му се подчиняват повече. Така всички те, в зависимост от расата си (всяка раса може да бъде DK) се вливат в редиците на Алианса или Ордата. Историята е леко изсмукана от пръстите, но начинът, по който е предадена, я прави приемлива.

В първия половин час от играта с DK лично аз нямах почти никаква представа какво се случва на екрана. Идеята е следната – вместо мана или енергия, имате шест руни: по две blood, frost и unholy. Всяко умение на героя използва по една или повече от тези руни, след което те не могат да бъдат активирани отново за 10 секунди. Освен трите вида има и една универсална, death руна, която може да замести произволна друга, но можете да я получите само с определени умения и таланти. Когато използва способностите си, DK трупа runic power, нещо като rage на Warrior-а. Тази руническа енергия се използва от някои умения, като в някои случаи колкото повече имате, толкова повече щети ще нанесете. Отново подобно на войните, рицарите имат три "позиции", наречени presence, които са полезни при различни ситуации. DK разчита на заразите (diseases) и може да използва едно- или двуръчни мечове или брадви, както и polearms. Със съответните таланти можете да го направите танк, като интересното е, че за целта не ви трябва щит – той може успешно да обира боя на предната линия, използвайки само двуръчно оръжие.

Едно от най-интересните умения на DK е да си призове помощник-Ghoul, върху когото няма пълен контрол (зомбито просто го следва и напада врагове), но който е доста полезен в битка. Ще излезете от стартовата земя малко след като сте стигнали 58-мо ниво и оттам пътят е добре познат – през Портала към Outland. Единственото неприятно нещо при създаването на DK е, че скоро ще се наложи да подмените началната му екипировка с обикновени предмети и така част от уникалността му се губи.

## Старите вражди умират трудно

Въпреки общия враг и надвисналата над главите им опасност Алиансът и Ордата не са забравили колко много се обичат. И под "обичат" имам предвид колко много обичат да се нанизват взаимно на шиш. WotLK предлага много нови възможности за любителите на битките с живи опоненти от противниковата фракция. Като начало, добавени са две нови арени – една в Оргримар и една в Даларан. В тях ще трябва да научавате нови тактики, защото например някои от колоните се движат постоянно, създавайки динамичен Line of Sight.

По-интересен обаче е новият Battleground, наречен Strand of the Ancients. Той е доста различен от тези, които имаме досега. При него двете враждуващи страни са разделени на атакуващи и защитници, като нападащите трябва да превземат град в долната част на картата.

За тази цел те могат да използват различни обсадни машини, с които да си пробият път през стените, делящи ги от успеха. Отбраняващите се естествено не трябва да допускат това да се случи. По някое време двете страни си разменят ролите. Това е и единственият Battleground, при който двете фракции могат да завършат наравно.

Ако и това не ви стига, за целите на битките с други играчи има отделена цяла една земя на територията на Northrend – става дума за Lake Wintergrasp. В нея отново имаме нападатели и защитници, но този път в напълно отворена среда, при която към битката могат да се присъединят най-различен брой хора от сървъра, на който играете.

Целта е единственият по-голям град в местността да бъде превзет - подобно е на зоната Halaa в Outlands, но в много по-големи мащаби. Тук отново имате на разположение обсадни оръдия. Битката продължава 40 минути, а фракцията, успяла да превземе/опази града, го контролира за два часа и половина. Това съответно дава и глобален бъф за Ордата или Алианса.

Езерото не е единствено PvP зона – в нея има и няколко daily куеста, но очаквайте, че ако влезете там, със сигурност ще се налага да се биете и с живи опоненти.

В сегашния си вид PvP частта не изглежда толкова внушителна, колкото тази в Warhammer Online, но е повече от задоволителна на фона на досегашния Alterac Valley цикъл, който в един момент почти се изроди в надбягване по часовник. Още е рано да се каже дали този модел на битки човек срещу човек пасва добре на WoW-геймплея.

Кървав дъжд

Пътят към Icecrown е осеян с предизвикателства

Полет над пристанището на Стормуинд

Нощен елф, маскиран като мурлок?!

## В бърлогата на звяра

Все пак WoW преди всичко си остава PvE игра. При това положение няма как да не обърнем внимание на новите инстанции, които WotLK ни предлага. Засега елитните нива са само девет на брой, но не се съмнявайте, че впоследствие ще бъдат добавени още. Самият Lich King още го няма – той ще бъде включен в играта на един по-късен етап, за да бъде наистина най-трудното изпитание пред играчите в този експанжън. Сред наличните в момента, най-интересен изглежда некрополисът Naxxramas – същият Naxx, който се появи в оригиналния Wow, малко преди излизането на TBC и който мнозинството от играчите така и не успяха да видят. Blizzard явно не са доволни от това, че са положили толкова много усилия за създаването му и въпреки това той е останал непознат за широката публика. Така че в момента некрополисът се е върнал в Нортренд, преработен е за рейдове от 25 или 10 души, и чака смелчаци, които да се осмелят да прекрачат прага му. Между другото не се наложи да чака много – целият дънджън, включително последният бос Kel'Thuzad, бяха очистени два дни след излизането на играта от елитната гилдия TwentyFifthNovember (която беше създадена след сливането на SK Gaming и Nihilum). Това в крайна сметка не е много изненадващо, защото те са имали доста време да потренират в бетата, а и отвътре инстанцията е същата, както и преди две години, само че тунингована за по-малко хора.

В тази връзка, една от основните промени, които Blizzard нанесоха на raid философията си, е, че вече няма да се правят отделни инстанции за 10 и 25 човека. Просто вече всяко подземие ще има два режима – нормален и heroic, като съответно нормалният е за 10 човека със снижена трудност, а героичният е за 25 и е доста по-предизвикателен. Това е страхотна новина за всички обикновени играчи, които нямат възможност да организират или да участват в големи рейдове – те вече ще могат да видят всички босове, макар и с цената на по-слаби предмети от тези, които падат в heroic рейдовете.

## Други снежинки

Освен стандартните нови инстанции/battleground-и и така нататък, WotLK добавя и някои изцяло нови неща. На първо място това е системата от постижения или Achievements. Тя напомня за тази в Lord of the Rings Online и представлява списък с над 700 задачи, които евентуално бихте могли да изпълните. Те варират от елементарни (да качите десето ниво) до брутално трудни (да сте участвали в първия рейд на сървъра, убил даден рейд бос). Разделени са на няколко категории и са страхотна зарибявка – почти всеки ще намери нещо, с което му е интересно да се занимава и ще се опита да направи achievement-а. Повечето постижения няма да ви стимулират с награди, но някои могат да ви донесат специална титла и други дребни бонуси. Както е традиционно, в експанда е включена и нова професия – Inscription. Тя служи за две неща – с нея се произвеждат някои предмети (като scrolls например), но по-интересна е втората ѝ употреба. Чрез нея можете да подобрите някои от уменията си, като им съкратите cooldown-а, намалява цената им в мана или пък просто прави забавни неща – например можете да направите така, че умението на магьосника Polymorph да превръща враговете не в овце, а в пингвини. Подобряването става като добавяте специални glyphs в книжката си с умения. Имате три слота за major и също толкова за minor glyphs, като те се отключват един по един на определен level на героя. Големите глифове се учат от NPC-та, но малките трябва да бъдат открити чрез специално умение, което може да се използва само веднъж на 20 часа. Много шум се вдигна и около бръснарницата – да, вече можете да променяте прическите на героя си. Повечето фризури са стари, но има и няколко нови (вдъхновени от анимето и мангата, както изглежда). Нанесени са и немалко промени по самата игра – масивният графичен ъпдейт не се е случил, но може би е по-добре така, защото тя все още върви на абсолютно смешни конфигурации. Все пак някои неща са пипнати – огънят например. Всичко останало се компенсира от за пореден път прекрасния дизайн на земи, чудовища и инстанции. Стигнахме до заключението, а аз имам още много какво да казвам. Уви, мястото не стига за всичко, но няма страшно. Със сигурност Кралят ще ни държи в подчинение още поне година, а през това време, убеден съм, ще си говорим пак за WoW и неговите разширения. Кралят е тук. Съпротивата е безсмислена.

- Стартовата зона на DK
- Завръщане към корените на Вселената
- Страхотен арт и дизайн

графика
звук
геймплей

**6.0**

- Проблеми с баланса дори след 4 години
- Пак има гавра с историята
- На кого му трябва фризьорски салон?

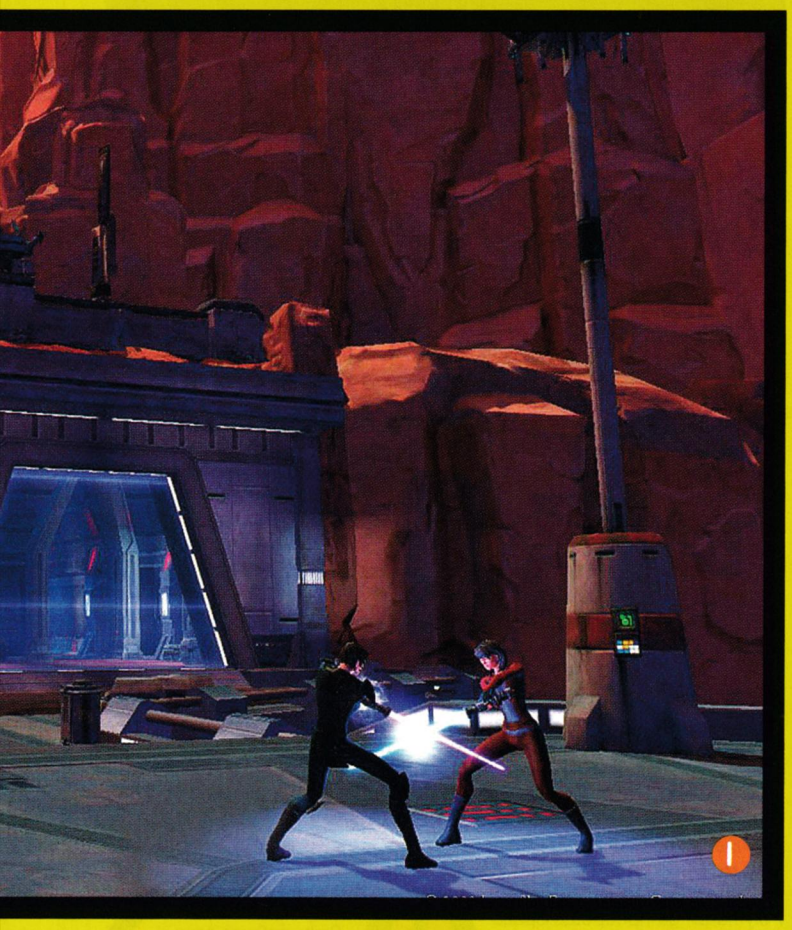
HOT SHOTS

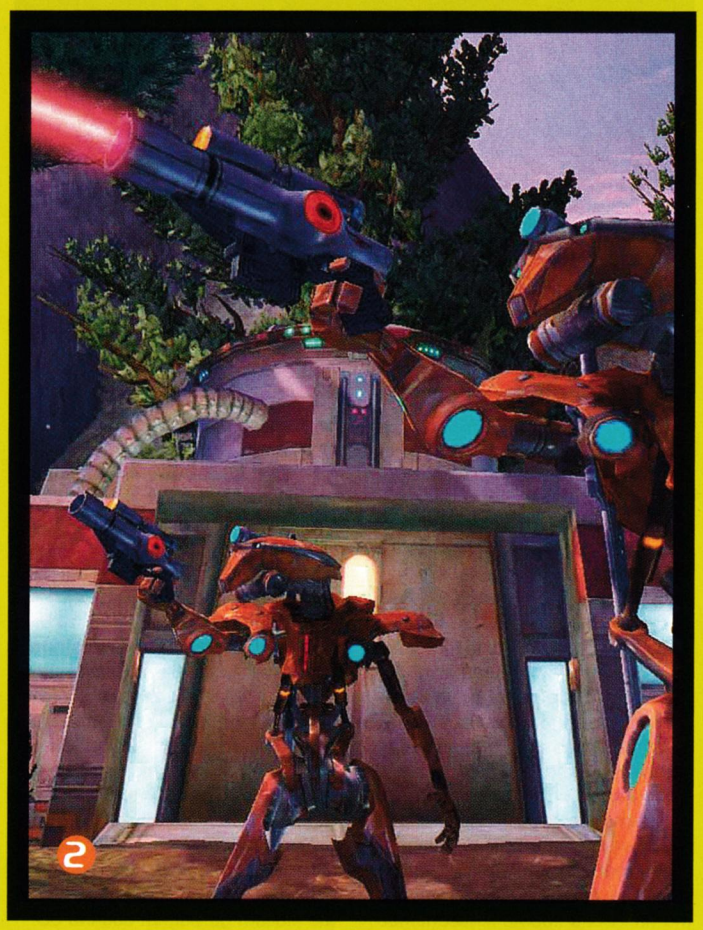
Автор: **BioWare**
Жанр: **MMORPG**
Издател: **LucasArts**
Сайт: **www.swtor.com**
Излиза: **не обявено**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Online Only**

*Владимир Тодоров*

Дано "Силата" е с BioWare при създаването на първото им MMO!

# Star Wars: The Old Republic





**1 Всичко ще се свежда до едно – да станеш герой**
Изначалните врагове - джедай и ситските лордове се дуелират на платформа на повърхността на Корибан. BioWare ще се опитат да създадат игра, която да обхваща конфликт с галактически мащаби. Което ни отвежда към друга тема – изследването на света. На този етап не е ясно дали ще има ездитни животни, превозни средства или дори дали ще пътуваме из космоса. Тези елементи са ключови за успеха Star Wars, така че ще бъде интересно да видим как канадците ще успеят да ги вплетат в играта. Или пък да оправдаят отсъствието им.

**2 Галактиката е опасно място, не пътувай сам**
Миньорски дроид стреля с голямокалибрен бластер на планетата Титон. Но както виждате – той не е сам. Тъй като BioWare не желаят асоциалните играчи (като моя милост) да кръстосват галактиката напълно самички, са направили така, че да може да наемате контролирани от AI спътници. Те ще имат свой специфичен характер, както и набор от умения. А и често ще си позволяват да коментират действията ви. Точно както в повечето игри на BioWare.

**3 Джедаи, Сити, какво още?**
Не само рицарите на Старата република са сила, с която трябва да се внимава. Този тежковъоръжен трупър например би могъл да свали противник с един-единствен изстрел. В този ред на мисли, една от най-трудните задачи на BioWare е да направят така, че другите класове герои да не изглеждат безпомощни пред джедаите. На този етап обаче не се знае почти нищо, освен че разработчи-

ците ще се постараят да въведат познати и популярни Star Wars роли.

**4 Фотореализъм? Твърдо не!**
От този шот, в който ситски лорд използва тъмната страна на Силата, за да задуши и омаломощи своя противник, ясно си личи стремежът BioWare към една постилизирана визия. Може да се каже, че дори леко напомня на анимационния Clone Wars. Хората ще имат наистина героични пропорции – здрави челюсти, по-дълги ръце и наистина впечатляващи мечове.

**5 Дуели като на кино**
По всичко личи, че битките ще бъдат изключително кинематографични. Само вижте как този героичен джедай е кръстосал светлинен меч с подлия Сит. Канадиците все още пазят в тайна какво ще представлява бойната система, но настояват, че сраженията няма да отстъпват по нищо на филмите на Лукас. Що се отнася до PvP елемента, тук също е пълна мъгла. Повечето хора в BioWare обаче са заклети фенове на Warhammer Online, така че вероятно можем да очакваме той да бъде поднесен в подобен формат.

**6 Колкото по-голямо, толкова по-добре**
Този гигантски плужек, повече известен като К'лор, ще бъде едно от първите същества, срещу което ще се изправите, ако решите да играете като джедай. Авторите обещават, че дори мобовете на по-ниски нива ще представляват истинска заплаха – поне по отношение на своята визия. А срещу какви чудовища ще се бием, когато достигнем тавана на развитие?

**Факти**
- BioWare започват работа по TOR през декември 2005 г.
- Акцентът в това MMO ще падне изцяло върху историята. 12 писатели работят върху играта от години насам, а всеки клас ще има своя собствена сюжетна линия.
- TOR ще предложи толкова много съдържание, че спокойно може да бъде наречена Knights of the Old Republic 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9.
- Отново, напълно в стила на BioWare, всяко ваше действие ще има съответното, при това трайно, последствие върху света.

Жанр: Стратегия в реално време
Издател: EA Los Angeles
www.redalert3.com
Изисквания: 2.2GHz CPU, 1GB RAM
Брой DVD: 1
Платформа: PC, Xbox 360
Мултиплейър: Да
Продава се в: pulsar.bg, ozone.bg

*Пламен Димитров*

Добре дошъл отново, другарю!

# Command & Conquer: Red Alert 3

Ако обърнете внимание, ще забележите, че през изминалата година добрите геймзаглавия използваха тактиката на софийския автобус 280. Чакаш, чакаш, чакаш възмутително дълго време, а когато започнеш да се отчайваш, пристигат няколко накуп. Тези няколко седмици ни затрупаха с цял керван суперкачествени игри като Fallout 3 и World of WarCraft: Wrath of the Lich King. А дори още не е Коледа...

Но сега няма да говорим за другите игри. О, не. Сега, уважаеми читатели, ще си говорим за една от най-митаничните стратегии, появявали се през последните години. След осем години чакане, един фалирал разработчик и хиляди слухове е време да ви представя Red Alert 3. Лично за мен Red Alert е нещо много повече от игра, в която се строят сгради и печели този, който пръв успее да извади два ракетометчика и един танк. За мен тя е изкуство. Съществуваха сериозни опасения, че нещата около RA ще се закучат яко след печалния разпад на Westwood – компанията, създала поредицата Command & Conquer и спомогнала за оформянето на RTS жанра в съвременния му вариант. Радвам се да ви съобщя, че за огромно щастие това не се е случило и на тези страници е описана една от най-добрите стратегически игри за годината. Не казвам "най-добрата", защото тя дели първото място със своя духовен брат: Kane's Wrath. StarCraft II да се стяга, защото битката ще е ожесточена!

Наташа, герой на Съветския съюз

## Войната все пак се променя

След края на Red Alert 2 Съветският съюз е в руини. Всеки ден се провеждат огромни митинги, настояващи за промяна, а последните оцелели лидери на комунистическата партия се готвят за нерадостно бъдеще в някой затвор. Оказва се обаче, че руската мечка винаги крие козове в ръкава си (ако, хипотетично, имаше ръкави). В последните дни на войната със Съюзниците един съветски учен е успял да създаде нещо, което дотогава се е смятало за невъзможно от тази страна на Желязната завеса: работеща машина на времето. С нейна помощ, двама амбициозни руски военни – полковник Черденко и генерал Круков се връщат в миналото, за да елиминират един от основните виновници за победата на САЩ и компания. Понеже не принадлежат към този пространствено-времеви континуум, само с едно ръкостискане те успяват да превърнат в прах най-острия ум, раждал се някога – самия професор Алберт Айнщайн, точно по същия начин, по който иначе благият учен ликвидира Хитлер и даде тласък на развитието на комунизма. Когато се завръщат обратно в своето време, ситуацията е коренно различна. Черденко вече е Премиер на СССР, а Круков – главнокомандуващ на Червената армия. Но това е само началото на промените, които не са очаквали... Вие също не очаквайте да видите много познати неща. Накратко – забравете какво се е случвало досега в поредицата Red Alert, то вече не съществува! Времевата линия е променена, Айнщайн никога не е направил откритията си и много от технологиите, които използвахме до момента, никога не са били изобретени. Круков например с ужас разбира, че Съветският съюз не разполага с ядрен арсенал – без работата на Айнщайн атомът така и никога не е бил разбит. Това обаче не означава, че няма да имате на разполо-

Наградата за победителя

СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ: 580Кбит/с... [ПОТОК 1]

Краят на една идеология

но различни като стил на игра вражески фракции. Точно така – три! Освен добре познатите ни Съюзници и СССР към забавата се присъединява и Империята на изгряващото слънце, за по-кратко – Япония. Тя разчита както на самурайския дух на воините си, така и на свръхмодерните си технологии. Япония вярва, че е нейно божествено право да измете всички други нации от планетата.

## C&C в целия си блясък

Red Alert 3 събира в себе си най-доброто както от предшествениците си, така и от конкуренцията в жанра. Успява да добави и нещо от себе си. Абсолютно всички геймплейни похвати, начини на управление и тактики са взети предвид.
На първо място, RA3 е доста по-несериозна от предшественика си Tiberium Wars. Оставете мрачната и тягостна атмосфера за привържениците на GDI и Nod, в Red Alert 3 има бъзици и веселба на килограм. Например още първата пехотна единица на съветите е... бронирана мечка! Която би могла да бъде изстреляна към определена позиция от специално оръдие, а когато е над целта, чинно ще отвори парашут и ще се спусне като истински десантчик.
Единицата-командос на Японската империя пък е една тинейджърка, облечена в ученическа униформа. Не се подлъгвайте по външния ѝ вид обаче – тя е повече от способна да заличи цяла танкова дивизия (забележка – авторът на статията не е ходил в казарма и няма представа колко е голяма една дивизия). Изобщо, повечето единици на японците са инспирирани от аниме-то: роботи, които могат да се трансформират в друг вид роботи, самураи с лазерни мечове и какво ли още не.
По време на кампанията (която за мое огромно удовлетворение се оказа доста дълга) ще се занимавате с един откачен американски президент, ще се опитате да откраднете тайната на ядрото на атома от Съюзниците (от която би станала чудесна прахосмукачка), ще предотвратите съветска експедиция до Луната и още много, много други невероятни подвизи. Всичко това, разбира се, е разказано с вече станалите запазена марка на поредицата филмчета с истински актьори, някои от които – доста известни. Но най-вече – ще водите тотална война по суша, въздух и вода.

## Моряците се връщат от буйното море...

Като споменах вода, това е може би един от най-свежите нови елементи, които RA3 внася в серията, а и в стратегическия жанр като цяло. Морето вече не е просто препятствие за сухопътните ви войски, а ключова част от бойното поле. Освен плеядата от морски единици, които ще управлявате, вече може да строите и част от базата си директно във водата! Някои от иначе наземните единици пък са амфибии – това не значи, че са някакъв вид братовчеди на планктона, а че могат да прекосяват морската шир, без да им мигне окото. Този аспект от играта увеличава бойното поле поне двойно и ви дава много нови възможности да изненадате врага оттам, откъдето го очаква най-малко.
Но какво би била една C&C игра без сериозно застъпена мултиплейър част? И по тази линия няма да останете разочаровани – мул-

Прочутата Таня



Nano Technology

Професионални компютърни конфигурации

Доставка "от врата до врата"

Сервизиране в удобно за Вас време

Цялостно Lan окабеляване

Безжични мрежи

За контакти:
0898 298 756
0899 818 964
0873 318 238
0888 536 435
0883 302 204
info@nanobg.com

Безплатна Windows инсталация на място или в нашия офис в ж.к. Яворов

Уникална система за поръчка и разплащане

Безплатна доставка в Цялата страна

Професионално обслужване

Златният текст важи само за територията на град София

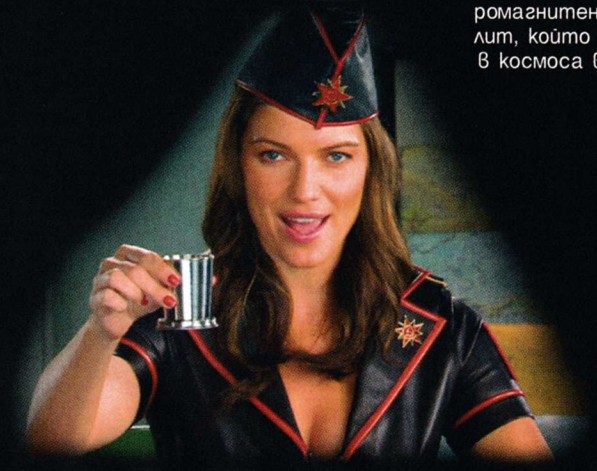
www.nanobg.com

Оръжия за масово поразяване се правят без помощта на Айнщайн

Великата имперска флота

**Дейвид Хаселхоф – президент!**
Освен официалния сайт на играта, EA са направили и друг, чрез който да я рекламират - http://www.conquerthislife.com/. В него главно действащо лице е самият Дейвид Хаселхоф, леко застаряваща телевизионна/музикална звезда и интернет легенда. На сайта той говори за яхтата си, за жените си и как именно Red Alert 3 го е превърнал в звезда. Страницата е пълна с много забавни видеоклипчета, които препоръчвам да бъдат изгледани незабавно!

тито е по-брутално от всякога, с добавена щипка нови тактики, които да употребите срещу по-неопитните си врагове. Дори имате възможност да играете кампанията с приятел в мрежа. Ако пък, хмм, нямате приятели – мястото на втория командир ще вземе компютърно управляван генерал – всички мисии са най-малко 2vs2.
Внимавайте обаче – трите фракции са малко или много добре балансирани и на противника няма да му е трудно да отблъсне атака от еднотипни или зле координирани единици. За щастие разнообразието не е жертвано за сметка на баланса – и трите враждуващи армии имат уникални юнити без точен еквивалент, както и напълно различни свръхсекретни протоколи. Тези протоколи са добре познатите ни генералски умения от C&C Generals и се отключват по кажи-речи същия начин. Съюзниците например предпочитат по-дискретните атаки, като стоварване на парашутисти в тила на врага, Империята има цял арсенал от камикадзета и други подобни, а първото място по причинени щети заемат руснаците, с техните специални технологии като например електромагнитен сателит, който вдига в космоса всичко метално, което му се изпречи на пътя. Това ви се струва прекалено миролюбиво? Тогава хвърлете цяла стара космическа станция върху главите на капиталистите! Трите фракции дори строят сградите си по различен начин. Съветите ги издигат направо на бойното поле, което улеснява командира, но ги прави уязвими за вражески огън. Съюзниците ги изграждат по стария начин от C&C игрите – първо в страничното меню, а когато ги разположат на картата, те са готови за секунди. Японците пък имат хай-тех камиончета, които могат да се разгънат в определена сграда на произволно място по картата – никога не можете да сте сигурни откъде ще ви изскочи поредната банда аниме-роботи. В играта няма ъпгрейди, но почти всички единици имат по едно специално умение, което в определени случаи дори напълно променя ролята на конкретния юнит и от чисто офензивен той може да стане отбранителен.
Century бомбардировачите на Съюзниците например, освен че могат да превърнат вражеска база в купчина тухли, имат възможност да хвърлят и парашутисти на дадената позиция, които да довършат започнатото. Основната пехота на японците – миротворците – от своя страна могат да приберат за малко пушката си и да се екипират с огромен лазерен меч, който им позволява да прочистват неутрални сгради, завзети от противника.


Наздраве!

## Графични прелести

Всичко това е подкрепено от последната версия на графичния енджин SAGE, който е един от най-красивите в момента. Единиците са моделирани със стил и им е вдъхнат живот с онзи професионализъм, за който се опасявах, че си е отишъл заедно с Westwood. А експлозиите и особено водните повърхности изглеждат просто поразително, с реалистични отражения и всичко необходимо. Освен това играта се оказа учудващо лека и запазва стабилен framerate дори при високи настройки и скромен хардуер.
Трудно ми е да повярвам, че минаха цели осем години от началото на Red Alert епопеята. И въпреки краха на Westwood, въпреки сравнително ниската популярност на втората част у нас (сериозно хора, какво ви става, зарежете го вече тоя StarCraft!), сега ни се дава една джитка, която с пълен непукизъм хвърля ръкавица на конкурентите си, уверена в своето надмощие. Дали EA наистина са се заели сериозно да правят вече само хубави игри? Наистина се надявам да е така.

СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ: 580Кбит/с... [ПОТОК 1]

BIOSTAR®
WWW.BIOSTAR.COM.TW

AMD 790GX Chipset
AMD Phenom X4 64
ATI RADEON HD 3300 GRAPHICS
ATI HYBRID GRAPHICS TECHNOLOGY
ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY

TA790GX3 A2+

Distibuted by idsi
www.ids-bg.com

Жанр: **Екшън**
Издател: **Activision/Beenox**
**www.007thevideogame.com**
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, DS, XBOX360, NINTENDO Wii**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

*Асен Георгиев*

Наместете папийонките, завържете си обувките, затегнете коланите и се впуснете в едно от най-щурите 007 приключения

# Quantum of Solace

Едва ли има жив човек, който да си спомня колко всъщност са филмите за Джеймс Бонд. Специалният агент от британските тайни служби се подвизава на екрана вече повече от четиридесет години и не напразно е любимец на няколко поколения. Поносимо мускулестият, съобразителен, чаровен и романтичен герой от известно време се опитва да покори и геймърските сърца. И ако до този момент представянето му не е било много убедително, то бъдете сигурни, че Quantum of Solace ще ви накара да пръхтите от кеф.

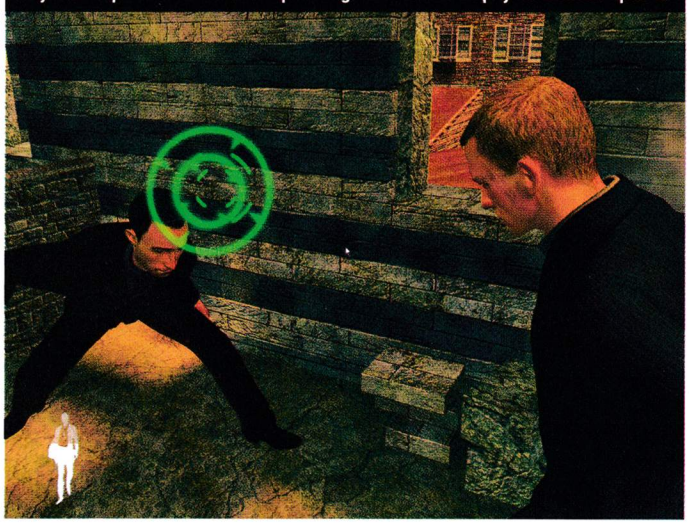
## 007

Имате ли представа къде Джеймс Бонд се е учил да кара ски, да тича като куршум, да се гмурка и да управлява свръхмощни коли, все едно е яхнал триколка? Отговори на всички тези въпроси са скрити в биографията на мистичния агент. Той е роден на 13 април 1968 година в Западна Германия. Баща му е шотландец, а майка му – швейцарка. Детството си Бонд прекарва предимно в Алпите, където се учи да кара ски и междувременно печели десетки спортни състезания в училище. След това се зарибява по гмуркането - започва да се занимава и с това. Изгонен е от първото си училище заради многобройни сбивания. На седемнадесет постъпва в Кралския военноморски флот, където остава до тридесет и една годишна възраст. След това преминава в секретния отряд на британското разузнаване MI6. Или поне така пише в официалното му досие. Пада си също по скално катерене, играта на карти и случайните флиртове.

## Какво ще правим?

Quantum of Solace започва там, където свършва филмът Casino Royal. Ако си спомняте във финалните сцени, Джеймс беше по петите на загадъчен господин на име Уайт. Филмът свърши многозначително, когато агент 007 простреля въпросния разбойник в крака и явно искаше да си поговорят на четири очи. Играта започва именно в този момент. Охраната на влиятелния бизнесмен се появява изневиделица и ви подпуква със серия картечни откоси. Единственото, което ви остава в този момент, е да скриете блондинскатата си тиква от летящите куршуми и да се опитате да разчистите терена от неприятната компания. Още в първите няколко минути ще научите най-важните движения в играта – как да се прикривате, да тичате, скачате и да сменяте оръжието си.
Системата за прикриване на пръв поглед е много приятна. С едно копче Бонд се лепи за най-близката стена, дърво, парапет на стълбище или каквото има. В следващия момент агентът вече прострелва дузина противници, скрит на сигурно, показвайки само дулото на пистолета си. Когато обаче дойде време да се отлепите от прикритието си, става сложно. Не можах да разбера защо е така, но това действие не става просто с натискане на един бутон. За да се откъснете от прикритието си, често трябва да се напомпате на няколко копчета едновременно и чак тогава героят ви реагира.
Като оставим това настрана, както казах, сюжетът започва с преследването на разбойника Уайт и продължава с престрелки по целия свят – в центъра на нощна европейска столица, на екзотичен остров или в гъчкана с охрана опера – навсякъде Бонд ще бъде напътстван от своите колеги от отряда MI6.

Тих и смъртоносен. Както винаги


За успех в ръкопашния бой трябва да кликвате върху зеленото кръгче

## Па, па, убит!

Quantum of Solace е стопроцентов шутър. Изкусният убиец, в който ще се превъплътите, има на разположение сериозен арсенал от оръжия – пистолети, пушки, картечници, гранати и т.н. Освен това тайният агент разчита на своя мобилен телефон, който едновременно

Престрелките в Quantum of Solace са същинско удоволствие

служи като GPS устройство, приема съобщения, играе хоро и какво ли не. Направо универсална машинка. Много хитро хрумване е възможността играчът да научава повече за плановете на лошите, намирайки изоставени мобилни телефони. Скоро след началото на играта ще сте изчели всички sms-и на враговете си.
Понякога си мисля, че Бонд просто обича кютека. Не може да е толкова гениален и винаги, при всяка мисия, да издънва нещо дребно и в резултат на това да му се налага да бие с голи ръце десетки наемници. Според мен го прави нарочно. В Quantum of Solace обаче има мисии, в които не е добре да се правите на мъжкар, защото охраната е наистина многобройна, а пък и добре обучена. В тези моменти най-добре ще е да се криете от камерите за наблюдение, да използвате заглушителя на пистолета си и да неутрализирате противниците си с по един бърз куршум в слепоочието. Според създателите на играта свободата е достатъчно голяма и всеки сам преценява дали да се придържа към стелт режим или не. Това обаче не е точно така – има си нива, където ако не сте тих като падащо листо, работата ви е спукана.

## Полигонен 'убавец

Новият Бонд е здрав физически, има дълбоки сини очи и руса коса. Вече не е фатално, ако някой се обърка и му каже Blond. Поради тази причина, разработчиците от Beepox са решили, че ще е срамота, след като имат разрешението да използват облика на актьора Даниел Крейг, да не го пресъздадат професионално. Екипът, стоящ за играта, е бил съсредоточен върху оптимизирането на енджина, който всички вие познавате от културата Call of Duty 4, а резултатът е доста добър. Героите приличат на своите реални първообрази, раздвижени са плавно и реалистично, а околната среда е радост за окото. Както се казва, докато се прикривах около една полянка, дебнейки поредния злодей, небрежно се вгледах в зелената трева и ми дойде да попаса малко. Като че ли обаче разработчиците можеха да вложат една идея повече усилия, за да направят експлозиите малко по-разчупени. Сега са някак неубедителни. Нещо гръмва, виждате една червеникава топка, след това една сивкава и това е.

## Аз ще играя с Бонд, а ти бъди 007

За щастие Quantum of Solace разполага с много интригуващ мултиплейър режим. В него няма да срещнете отегчителните стилове на игра, които сме свикнали да намираме във всеки триизмерен шутър. Единият вариант е самият мистър Бонд да се изправи срещу шестима противници. Целта е или той да ги убие всичките, или да обезвреди поне две от три заложени бомби. За да е поравностойно, агентът разполага с два живота, както и богат набор от оръжия. Противниците разчитат основно на своето числено превъзходство и на скромното си въоръжение. Другият вариант за мрежова забава се нарича Golden Gun и по същество представлява сблъсък в стил "всеки за себе си". Особеното е, че крайната цел е достигане на 100 точки – те се печелят, когато отнемате животите на опонентите си. Ако обаче направите това чрез Golden Gun-а, което е може би най-мощното оръжие в играта, получавате по шест точки за всяка грешна душица, която сте пратили в пъкъла. Третият вариант е отборен. В него дванадесет играчи се разделят в две групи – MI6 и The Organization. На случаен принцип един играч от първата група се превъплъщава в агент 007, а другите пичове трябва да му помогнат да стигне до определена точка или да избият всички врази. Целта на The Organization е подобна – да не позволи на Бонд да достигне до определено място на картата или да свитнат всички участници в MI6.

## Вдъхновение

Ако вече сте изгледали филма Quantum of Solace, чиято българска премиера бе на 7 ноември, може би сте се зарибили достатъчно, за да сложите папийонката, да поръчате чаша мартини и да се изправите срещу всички лоши хора на планетата. Ако не – какво чакате - още давят филма по кината!

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Bethesda Softworks**
**fallout.bethsoft.com**
Изисквания: **P IV 2.4 GHz, 1 GB RAM RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

*Владимир Тодоров*

Това не е просто Oblivion с пушки!

# Fallout 3

Когато преди около две години излезе Oblivion, тя бе истинско произведение на изкуството. Fallout 3 е нещо повече. Знам, че това е смело твърдение. Но има защо. Годината е 2277-ма. Голямата война отдавна приключи. Но отпечатъкът, който остави върху света, беше траен. Не се знае със сигурност кой пусна първата бомба – САЩ или Китай, но на 20 октомври, точно преди 200 години, само за броени часове целият свят бе обгърнат от мрак. Повечето хора не обърнаха внимание на сирените, считайки ги за поредната суха тренировка. Вратите на убежищата, известни повече като Vaults, обаче се затвориха на мига, за да предпазят всички, които бяха успели да влязат в тях. А на повърхността на земята бушуваше истински ад. Дълго, дълго време... Това се случи преди 200 години. Какво ли е останало сега? Играта ви въвежда в своя

## суров, ретро постапокалиптичен свят

плавно. Някак неусетно. Първия път, когато ще отворите очи в нея, ще бъде мигът, в който излизате от утробата на майка си. „Да видим – момченце или момиченце си?" ще ви посрещне въпросителният глас на Лиъм Нийсън. Това е едно от решенията, което ще трябва да вземете при оформянето на своя герой, преди да навършите годинка и да направите първите си бебешки стъпки към баща си. Флешбек. Ставате на 10 – получавате своя Pip-Boy 3000... Отново флешбек... Вече сте на 16. Научавате повече за себе си и света около вас. Живеете във Vault 101 – единствения бункер, който не е отворил вратата си след края на войната. Тук и ще умрете, както всички останали...
Когато навършвате 19 обаче, се случва се нещо неочаквано. По незнайни причини баща ви избягва от убежището, а това е непростимо и жестоко наказуемо престъпление. В много случаи дори със смърт. И тъй като надзирателят смята, че вие имате нещо общо, не ви остава нищо друго, освен да си плюете на петите.
Щом успеете да се измъкнете от Vault 101, истинското ви приключение най-накрая ще започне. Ярката слънчева светлина заслепява очите ви - нужно ви е малко време, за да успеете да фокусирате. Но гледката е поразителна. Пред вас се простира американската столица Вашингтон. Или поне онова, което е останало от нея – полуразрушени сгради, лишени от живот, голи дървета, стърчащи самотно над прашната, гниеща земя под купола на едно зеленикавожълто небе. Такива са жестоките последствия от Голямата война. Радиацията е навсякъде. Всяко едно късче храна или глътка вода са пропити с нея. Оцеляването е трудно, за мнозина дори невъзможно. Но вие сте твърдо решени да откриете баща си... Само след няколко минути игра ще се сблъскате пред

## първата голяма морална дилема във Fallout 3

Дали да взривите цял един град по нареждане на тъмна фигура на име г-н Бърк, пиеща питието си в местната кръчма. Или да го спасите веднъж и завинаги от гигантската атомна бомба, около която е построен. В първия случай ще станете свидетели на една жестока експлозия от върха на снобарската кула Тенпени. Там вашият нов расистки шеф, който обича да стреля със снайпера си по всичко, което мърда просто за спорта, ще ви облече в костюм и ще ви замазва очите с метални капачки - през 2277 г. старите пари вече не струват нищо. Що се отнася до кармата ви, тя ще бъде тотално съсипана, а вие ще поемете уверено по пътя на злото.
Но ако се смилите над всички, живеещи в това градче, и обезвредите бомбата, шерифът на Мегатон ще ви покани да станете негов почетен жител. Добра идея е преди това да убиете г-н Бърк, защото иначе рискувате да прати наемници по петите ви, ядосан на решението, което сте взели. В крайна сметка ще получите и свой собствен дом, където може да съхранявате част от екипировката си или да си почивате след дългите странствания в търсене на истината и баща ви. А спането е хубаво нещо, тъй като ако се чувствате отпочинали, ще трупате малко повече опит от обикновено.
В дома ви очаква и роботизиран иконом, който освен че ще ви забавлява с типичния си анг-

Ъ-ъ, май по-добре да бягам

Ето какво става, ако решите да взривите Мегатон

лийски акцент, иронични забележки и тъпи вицове, може да върши няколко полезни неща. Например да ви подстриже, ако сте недоволни от първоначалния си избор на прическа, и да ви даде бутилка чиста питейна вода.
И това е само малка част от механиката на играта, според която

## всяко действие ще има съответното последствие

Ето още един пример. Една доста чудата госпожица на име Мойра, работеща в магазина за общи стоки в Мегатон, е решила да напише гайд „Как да оцелеем в Пустошта". Но преди да го пусне в продажба, би искала да тества своите теории, за да избегне струпване на разгневени тълпи от хора пред вратата си. Стига да решите, можете да станете нейно опитно зайче, като една от задачите е тялото ви да поеме определено количество радиация. Тя ви моли за съвсем малко – едва 200 пункта. Но ако натрупате 600, Мойра ще остане още по-доволна. Естествено – в последния случай рискувате да не стигнете живи до магазина й, пък и не знаете дали впоследствие тя ще успее да ви излекува. Престрашите ли се обаче, след този експеримент тялото ви мутира, а вие ще получите един доста полезен перк – крайниците, ще регенерират от само себе си.
Видите ли, Мойра не е просто шантавата лелка на Мегатон. От нея може да си закупите джаджи, които да намерят приложение във вашия дом. Например джубокс, за да освежите мястото с малко музика, или пък работен тезгях, на който да създавате нови оръжия, стига да знаете как. А защо не машина за Нюка Кола? Мойра ще ви помогне и да декорирате местенцето си, както пожелаете. Аз специално се спрях на темата „предвоенен" дизайн, но има и още няколко, които изглеждат не по-малко зле.
Ако случайно се чувствате самотни в своето странстване из Пустошта и искате да

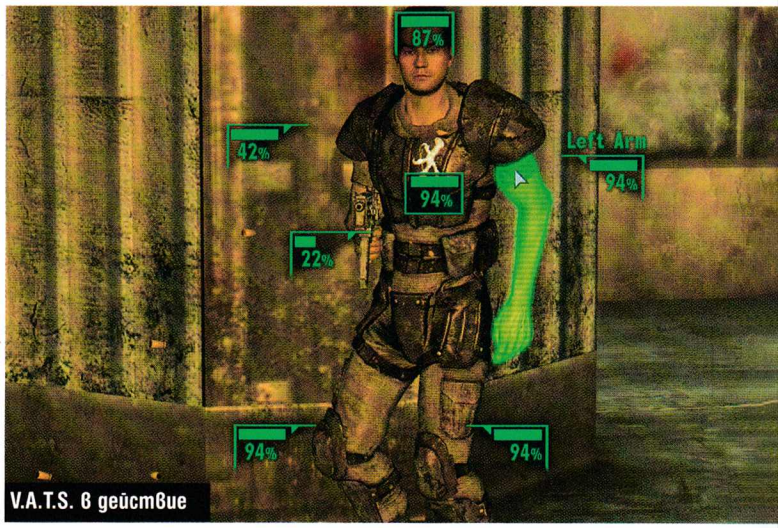
## бъдете като Лудия Макс

отбийте се в Скрапярд. Там ще заварите едно куче на име Dogmeat, което разкъсва пред очите ви няколко рейдъра. За щастие е добронамерено настроено към вас и след кратък "разговор", стига да искате, може да се присъедини и да се превърне във ваш верен спътник. Освен че ще ви следва вярно, където и да отидете и ще ръмжи, когато усети врагове в района, това псе изпълнява ролята и на отличен търсач. Може да го накарате да открие муниции, химикали, храна или дори оръжия.
Пазете го обаче. Dogmeat не е безсмъртен и ако загине вследствие на вашето невнимание, губите го завинаги. Затова го лекувайте или го пратете да ви чака пред Vault 101, ако смятате, че има шанс да се възнесе в кучешкия рай през предстоящата битка.
Fallout 3 ви предлага

## наистина огромна свобода на действие

Всичко зависи единствено и само от вас самите. Ако решите да взривите Мегатон, убийте първо шерифа, за да вземете готините шапка и палто, които носи. Смятате, че хора като Алистър Тенпени не трябва да живеят? Спретнете си едно малко пътешествие до неговата кула, елиминирайте го и приберете снайпера, отнел толкова много животи. Той е толкова противен човек, че дори на собствените му хора не им пука дали сте го гръмнали или не. Пък и така ще получите хубава карма, в случай че искате да превъртите Fallout 3 като добри и да получите титла от типа на „Last, Best Hope of Humanity".
Макар и в много отношения да навява спомени за Oblivion, системата за развитие на героя

Екшън има колкото си искате



V.A.T.S. в действие

във Fallout 3 е коренно различна. Най-малкото, защото не може да подобрявате своите умения, като ги използвате постоянно.

## Всичко е подчинено на S.P.E.C.I.A.L.

Това е акроним за седемте основни статистики – strength, perception, endurance и т.н. – които ще оформите още в самото начало. Те от своя страна пък са обвързани с няколко основни умения, които ще подобрявате постепенно с течение на времето. Благодарение на тях може да развиете героя си по всевъзможни начини – да го направите експерт в експлозивите или пък в боравенето с големи оръжия. Да му помогнете да се оправя с хората като ги омайва с думи или пък да се специализира в бъркането по джобовете им. Особено голямо впечатление прави, че дори онези умения, които не са пряко свързани с битките, са изключително добре вплетени в цялостния геймплей. Например с помощта на Science ще може да хаквате терминали и да отваряте врати, за да се измъкнете от потенциални престрелки буквално по терлици.
Най-якият аспект от развитието на героя обаче са

## т.нар. perks

С всяко качено ниво на опит може да избирате по един от тези постоянни бъфове, които ще направят героя ви наистина уникален. Например с Animal Friend животните няма да ви нападат. Чрез Cannibal ще може да се храните с труповете на хората за сметка на вашата карма. А благодарение Mysterious Stranger от време на време в битка ще се появява вашият ангел хранител... въоръжен с 44-милиметров магнум, за да ви помага! Вярвате или не – във Fallout 3 ще откриете над 50 подобни perks.
Имайте предвид обаче, че таванът на развитие е ограничен до 20 ниво, така че разпределяйте точките внимателно. Шансът да успеете да максимизирате което и да е от своите умения, е минимален. Така че е хубаво да сте напълно наясно какъв ще бъде вашият стил на игра.
Щом стигнете до битките, там вече нещата загрубяват. В добрия смисъл на думата. Благодарение на V.A.T.S. –

## Vault-Tec Assisted Targeting System

може да паузирате действието по всяко време и да се прицелите в която и да е част на тялото на противника си, стига да имате достатъчно „екшън" точки. Точно както Fallout 1 и 2. Но това не е най-добрата част. Истинският кеф е, когато камерата ви покаже на забавен каданс как куршумът пронизва главата или някой крайник на съществото и как всичко експлодира в коктейл от кръв, месо и черва. Тази гледка никога не омръзва. За още по-голяма касапница горещо препоръчвам perk-а Bloody Mess.
Освен стандартните пистолети, пушки, картечници, гранати, бейзболни бухалки и какво ли още не, във Fallout 3 може да използвате и едно наистина уникално оръжие. Стига да откриете схемите за него и да си го създадете сам-самички. Става дума за Rock-It Launcher. Интересното при него е, че не ви трябват специални муниции. Който и да е боклук, лежащ на земята, ще свърши същата работа. Просто вземете плюшеното мече, лежащо в краката ви, натъпчете го в цевта и го изстреляйте в главата на мутанта пред вас. Макар и във визуално отношение да е истински разкош,

## единственият недостатък

на Fallout 3 са анимациите на героите. Те не са еволюирали по никакъв начин в сравнение с Oblivion и вашето виртуално Аз продължава да се движи (по-скоро да се приплъзва) все така неестествено в перспектива от трето лице. Когато пада от високо, сякаш ходи във въздуха, а след като се разпльока на земята, се превръща в една безформена пихтия с ръце и крака, често преплетени до неузнаваемост. Вярно – лицата на хората изглеждат с една идея по-реалистично от последния The Elder Scrolls. Но след като си отделил толкова много внимание на всички останали детайли в света, е срамота да пренебрегнеш героите по такъв начин. Това обаче не прави Fallout 3 лоша. Напротив – тя е може би най-хубавото нещо, излизало през последната година. Разбира се – винаги ще се намерят недоволни хора, които да мрънкат за щяло и нещяло или пък да я наричат „Oblivion с пушки".
Но истината е една – Fallout 3 е най-добрата сингълплейър ролева игра за 2008 г.

### Никога не излизайте без своя Pip-Boy 3000

Тази електронна джаджа, която се носи на ръката, е най-добрият в приятел в света на Fallout 3. С едно натискане на Tab ще получите информация за всеки един аспект в играта – за S.P.E.C.I.A.L. статистиките, уменията, perks, света, инвентара ви или куестовете, с които сте се заели. Pip-Boy 3000 е екипиран и с гайгеров брояч, който внимателно следи нивото на радиация в тялото ви, както и с радио, което хваща най-различни станции в района. Моята любима е Galaxy News Radio. Благодарение на нея, освен че водещият постоянно съобщава последните новости из Пустошта, които обикновено са свързани с мен самия, мога да чуя и наистина страхотни ретро парчета от 60-те. В един момент песните започват леко да се повтарят, но предполагам, че Bethesda винаги могат да добавят нови, стига да искат.

- огромен, красив и детайлен свят
- вярна е на първите две части
- зрелищна и кървава
- интересна история
- 100+ часа геймплей

графика
звук
геймплей

6.0

- калпави анимации на героите
- често може да се заклещите

# ДЯДО БАСС

**BENNY PAGE**
DIGITAL SOUNDBOY / UK

**PSYCHO FREUD**
VIKINGS CHAMPION SOUND, KNOWLEDGE AND WISDOM / NORWAY

HOSTED BY
**DEMOLITION MAN**
KNOWLEDGE AND WISDOM / UK

**TOP CAT**
CONGO NATTY / UK

SUPPORT:
**HMSU CREW**
COOH, KONSPIRATOR, MOCKS, OGONEK, TARGY, ACIDTRIP, EXO / BULGARIA

ALCM
III PARTY CENTER

София петък
19 декември '08

HMSU.ORG
DRUMANDBASS MOVEMENT

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **Electronic Arts**
**www.easports.com/nhl09**
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

*Асен Георгиев*

## Пързалката на „Ариана" все още не работи, така че по-добре нахлузете виртуалните кънки

# NHL 09

Зимата наближава, а заедно с нея и желанието на хората да се плъзгат със страшна скорост по дъното на заледеното езеро „Ариана" или някоя друга зимна пързалка. Преди тези спортни съоръжения да се събудят от своя пролетно-лятно-есенен сън, не ви остава нищо друго, освен да обуете виртуалните кънки и да се впуснете в поредния хокеен симулатор, създаден от EA Sports. Тази година създателите на NHL 09 могат да се похвалят с немалко подобрения – графични, геймплей и най-вече с един цял нов режим на игра.

### Отново на леда

Първото нещо, което прави впечатление, когато се сблъсках с NHL 09, е интуитивното управление. Затова спомагат богатите възможности за избор, които всеки играч получава – ако сте ветеран в поредицата, можете направо да „влезете с кънките напред" и да развъртите стикове с помощта на множество бутони. Ако обаче за първи път стъпвате на леда и все още се чувствате несигурни в уменията си, то просто ще трябва да изберете леймърския режим, в който всички жизненоважни движения се командват с три-четири бутона.

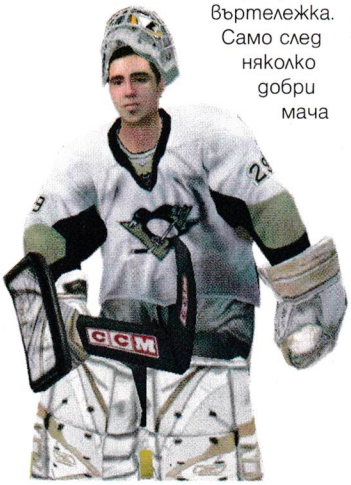
Но не само интуитивното управление спомага за бързото и неусетно пренасяне на ледената пързалка. Атмосферата, пресъздадена на вашия монитор, ще ви накара за нула време да забравите, че държите в ръцете си клавиатура, а не хокеен стик. Публиката скандира, коментаторите са убедителни - оставаше само от устата ви да излиза пара и реалистичността щеше да е пълна.

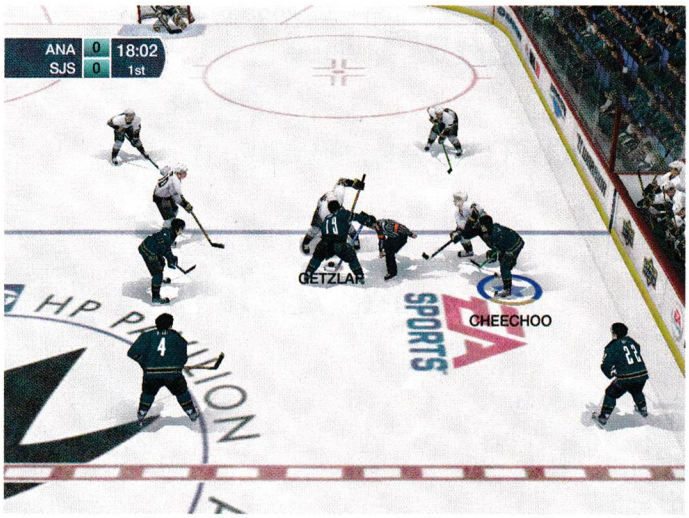
За сметка на това обаче музиката, която дъни от колоните в повечето време, е прекалено насочена към точно определена аудитория. Със сигурност почитателите на тежките солови китарни изпълнения няма да имат нищо против да слушат саундтрака на NHL 09, но за феновете на по-спокойни и лежерни мелодии това си е същинско мъчение. Може би екипът, стоящ зад създаването на играта, е решил, че 99.9% от хората, които играят хокей, се кефят на жици, дънещи в ушите, но аз не съм съвсем съгласен с това. Или просто попадам в онези 0.01%, знае ли човек.

### Индивидуализация на макс

Кое е най-досадното при отборните спортни игри? Винаги има разни слабаци, които прецакват нещата. Ето затова разработчиците от EA Sports са добави напълно нов режим за поредицата, който се казва Be A Pro. В него ще се превъплътите в истински хокеист. Вие избирате дали играчът ще е известен или не. Както и от кой отбор да е, какъв цвят да е кожата му и т.н.

След като направите съдбоносния избор, ще се впуснете в истинска спортно-кариерна въртележка. Само след няколко добри мача






има голяма вероятност да ви забележат от някой силен отбор и да ви поканят да играете там. За да стане това обаче, трябва да се стремите да трупате повече точки опит, а също така и да покривате определени критерии като „вкарани голове", „направени асистенции", „позициониране на терена", „отборна игра" и т.н.

Ако се стремите да се справяте добре във всички възможни категории, безспорно скоро ще се озовете в най-добрия тим и ще можете да продължите развитието на кариерата си. Хубавото в този режим е, че играете само и единствено с един хокеист. Вие решавате къде да се пласирате, дали да се върнете в защита, или не и т.н., но от вашите ходове зависи и крайната ви продуктивност, защото, ако сте нападател и постоянно кибичите зад собствената си врата, вероятността някой да ви подаде и да вкарате гол клони към минус безкрайност.

### Става

Тазгодишното издание на най-популярния хокеен симулатор е повече от добро. NHL 09 е завършена и приятна за игра. Новият режим внася необходимата свежест, контролът е съвсем елементарен, а графиката - напълно прилична. Така че, ако ледената пързалка ви привлича, но не обичате да стоите на студено, инсталирайте NHL 09 и развъртете стиковете със страшна сила.

www.mobilenews.bg

# MOBILE NEWS

Започни деня с най-актуалното
от технологичния свят

MOBILE NEWS SOUTH EASTERN EUROPE Future Technology For You

Жанр: **Сървайвъл хорър**
Издател: **EA Redwood/EA**
**www.deadspace.ea.com**
Изисквания: **P IV 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

*Георги Панайотов*

## Ужасът, У-Ж-А-С-Ъ-Т!

# Dead Space

Когато си говорим за хорър, независимо дали става дума за филм или игра, трябва да се вземат предвид следните основни негови функции. Той трябва да плаши без да отблъсква и в същото време постоянно да те държи в напрежение, за да е успешен. Моментът със стряскането е лесен - миловидно 10-годишно момиченце със заешко костюмче и розова шапка може да ти изкара акъла, ако изскочи зад гърба ти. Това обаче не означава, че е страшно. Гледката на същото момиченце, избождащо очите си, е страшна, но не е стряскаща. Doom 3 е стряскащ, например, а Resident Evil 4 е страшен. Dead Space е комбинация от двете и въпреки няколкото момента, в които дизайнерите ги е хващала креативната липса, адски добре успява да те накара да се скриеш в леглото, завиеш през глава и засмучеш палеца си.

### Влез във филма!

Когато правиш хорър игра, има един тънък момент - атмосферата. Трябва напълно да потопиш играча в нея, да премахнеш границата реалност/виртуалност и да го накараш да си вярва, че е там, зад стъклото на монитора. Има много начини да го направиш, но EA Redwood са избрали най-правилния. В играта няма HUD - нищо не нарушава хармонията на изображението, в чийто ляв ъгъл виждаш гърба на аватара си. Но това не означава, че липсва каквато и да е информация - здравето е изобразено със светещ индикатор на гръбнака му, амуниците за всяко оръжие се появят на дисплей всеки път, щом се прицелите, а допълнителното инфо, като достъп до мисиите и инвентара излизат на холограмен дисплей пред очите ви. Така е адски лесно да забравиш, че си в игра, да се потопиш напълно в нея и да се надяваш, че сърцето ти ще издържи на перманентните дози адреналин.

### Dead Space Downfall

В далечното бъдеще човечеството е изобретило Planet Crack технологията, позволяваща откъртването на парчета от планети и обработката на извлечения материал в безтегловност на борда на гигантски миньорски кораби. Ишимура е един от най-старите и най-големите такива, чийто екипаж е странна поредица от аномалии на поредната планета в списъка за "обработка". Постепенно странните явления се прехвърлят на самия кораб. Единствено шефката на бордовата охрана и нейният екип успяват да се освестят и да предприемат нещо...
С тази геймка EA създадоха от нищото един адски богат франчайз, който освен играта, няколко хартиени и уеб комикси включва и анимационния филм Dead Space Downfall. Наистина добър анимационен хорър, започващ сюжета си няколко дни преди да се озовеш на кораба и приключващ с интрото на настоящия продукт. Внимавайте обаче, ако го гледате преди самата игра, е възможно да убиете част от плашещото в нея, тъй като ще знаете точно срещу какво и как се изправяте, което ще ви спести и неприятните изненади. От друга страна, ако първо започнете геймката, е възможно голяма част от сюжета и героите в нея да не ви говорят абсолютно нищо. Истината е някъде по средата.

### Миньорска гордост

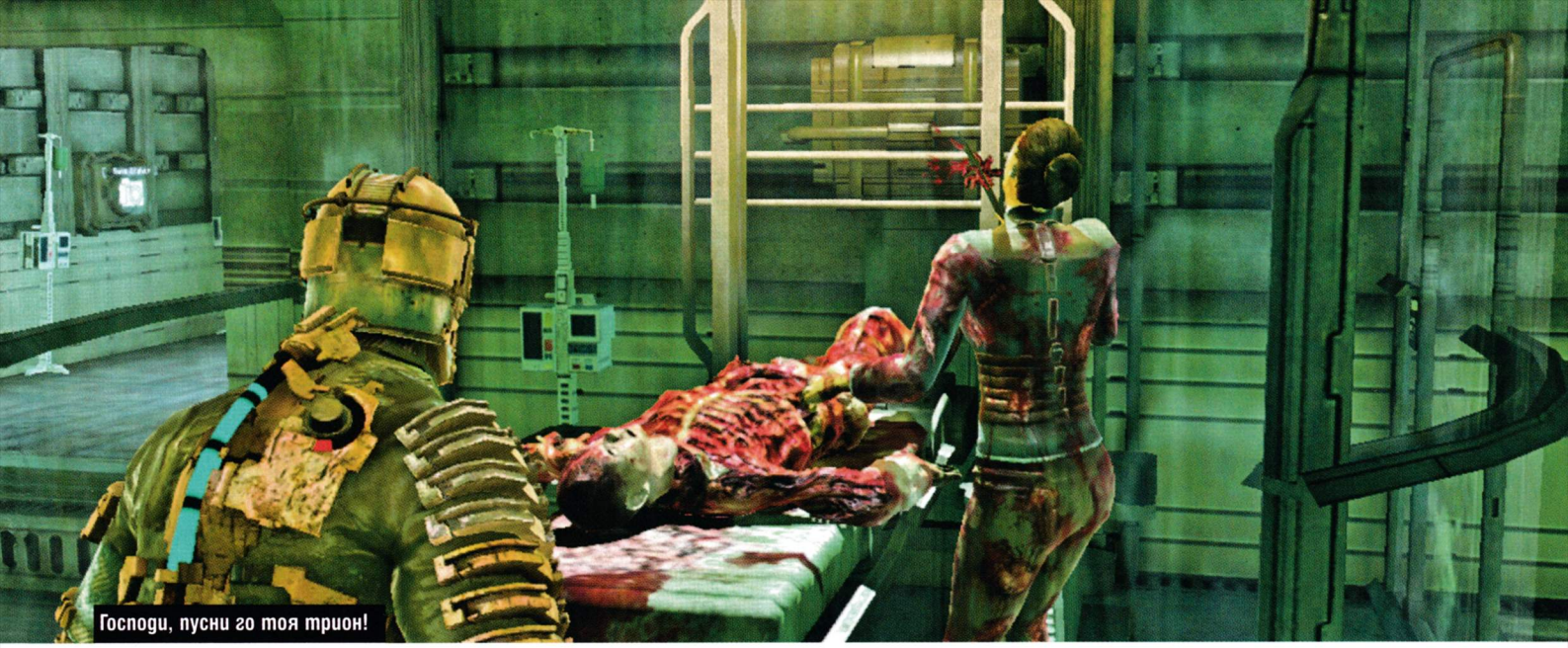
Подобно на Half-Life, главният герой не е военен, а прост миньор, набутан в кофти ситуация. Всяко едно негово "оръжие" е свързано със занаята му, включително и бронирания костюм. Миньорите, работещи в космоса, имат нужда от гравитационни ботушки - присъстват и те. Работата до големи бързо движещи се машини създава прекалено много потенциал за инциденти, не и ако можеш да ги забавиш за известен период. Затова стазис модулът ти позволява да замразиш във времето повечето предмети и врагове. Спасител на живот, използван правилно, даващ ти ценни секунди за точно прицелване. Той е и единственият начин да разрешиш част от пъзелите в играта.
Освен това миньорите често трябва да вдигат и преместват тежки предмети (половинтонно парче астероид да речем). С кинетичния модул можеш да направиш и това. Освен с очевидната си употреба, той е доста полезен за придърпването на всякакви предмети, част от които (парче от острие, бутилка с гориво) можеш да метнеш обратно по произволна цел. Двата модула разширяват спектъра от стратегии към всяко сражение, въпреки че кинетичният модул е просто евтино извинение на авторите да копират едно към едно GravGun-а на Гордън Фриймън.

### Оръдия на занаята

За разлика от повечето екшъни, в Dead Space няма конвенционални оръжия. "Пистолетът" е плазмена резачка, "помпата" е енергиен генератор, "базуката" - уред за раздробяване на скали. Всяко едно от тях има алтернативна стрелба, която го превръща в нещо съвсем различно и тотално може да промени начина ви на игра. Плазмената резачка например изстрелва вертикален лъч, удобен за разфасоване на неща. Алтернативата е хоризонтален лъч. Ок, какъв е смисълът? Ами като стигнете до първите кръвожадни бебета, ще разберете.

### Разчленяване

Досега сме виждали доста зомби игри и всеки знае, че зомбитата умират най-бързо, ако ги праснеш в главата. Не и в Dead Space. Всъщност headshot-ът тук води до пълното обезумяване на чудовището срещу вас и превръщането му в нещо доста по-гадно. Дизайнерите обаче са преценили, че крайниците на гадовете трябва да са техните слаби точки. Тъй като повечето врагове имат несимпатично количество пипала по себе си (btw, главата-октоподче не е нито плашеща, нито оригинална от The Thing насам), най-бързият начин да ги усмъртите е като ги отрежете. Line Gun-ът и Plasma Cutter-ът са най-доброто решение. В по-късните мисии ще се сблъскате с подобрени версии (черни) на някои от гадовете - използвайте добре прицелена граната в точката между рамото и главата за най-бърз резултат. Системата е ефективна, забавна и брутална. RIG-ът е костюмът ти, който има четири основни функции - защита, кислород, инвентар и PDA. В някои от нивата ще намериш схеми за неговото подобрение, увеличаващи всеки един от първите три показателя. Въпреки че защитата, която предлага, е сравнително малка (15-20% при най-добрите), то до-

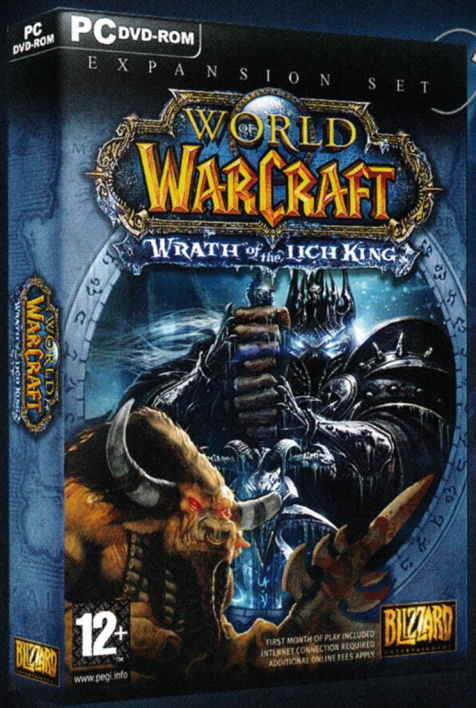

Господи, пусни го тоя трион!

пълнителните гнезда за инвентара и увеличаването на кислородната бутилка са незаменими. Те ти дават възможност да носиш повече предмети и разбира се - да оцеляваш по-дълго в отсъствие на атмосфера. Енергийните схеми, с които подобряваш костюма и оръжията, ще намираш из нивата, но можеш и да закупиш за 10 000 кредита. Dead Space успешно интегрира в себе си системата от Resident Evil 4 за инвентара и тази от Bioshock за закупуване на оръжия. Уловката е, че първо трябва да намерите схемата на даден предмет или пушкало, за да можете да го закупите. Освен това от десетината пуцала можете да носите само 4. За сметка на това системата за дропване на предмети от врагове и сандъци надушва какво използвате и ви пуска амуниции само за него.

## Сложи си легенче под монитора...

... заради тоновете кръв, които ще се изсипят от него. В общи линии дизайнерите са използвали за всяко ниво X броя тесни коридори, N броя стаи, чиято карантинна система ги превръща в кофти капан, Z броя декори и Y литра червени телесни течности, неравномерно разпределени по коридорите, стаите, декорите и краката ти. На моменти обаче се вижда, че авторите са били изтощени и наистина впечатляващи бекграунди се редуват с доста скучни такива. Камерата е позиционирана над дясното рамо на героя, което води до известни смущения при престрелките, но пък бързо се свиква.
Иначе всичко - звуците, гледките, сенките, шепотите, духа на Ишимура те карат да настръхнеш. Дребни детайли, като засилване на пулса или постоянно нагнетяваща се музика при наличие на скрит гад допълнително те смазват и играта успява да те уплаши много качествено. Точно затова не можах да простя на дизайнерите стряскащите, тип Doom 3 моменти - в смисъл, всеки може да ти пусне гадост на главата, но това е лишено от каквото и да е въображение! О, и още нещо - ако не си убил собственоръчно нещо - стрелни го за всеки случай с плазмата и виж дали няма да помръдне.
*П.П. - Съвсем нарочно не ти разказах историята, имената на героите (негрото си го отнася първи - обичам холивудската стереотипност!) и как се развива сюжетът - мразя да спойлвам наистина добри изненади.*

# Елате в света на

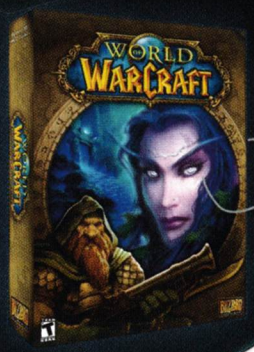



69.00

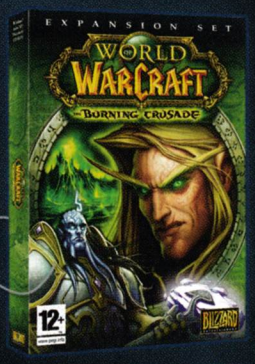
29.00

99.00

59.00




29.00




29.00

169.00

127.00

52.00

Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Free Безплатна доставка за цялата страна!

# онлайн игрите!

Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Free Безплатна доставка за цялата страна!

| | |
|---|---|
| Жанр: | **Шутър** |
| Издател: | **Ubisoft** |
| **www.farcrygame.com** | |
| Изисквания: | **P 3.2 GHz, 1 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, X360, PS3** |
| Мултиплейър: | **Да** |
| Продава се в: | **pulsar.bg, ozone.bg** |

*Стефан Хаджиев*

## Тъмната страна на Африка

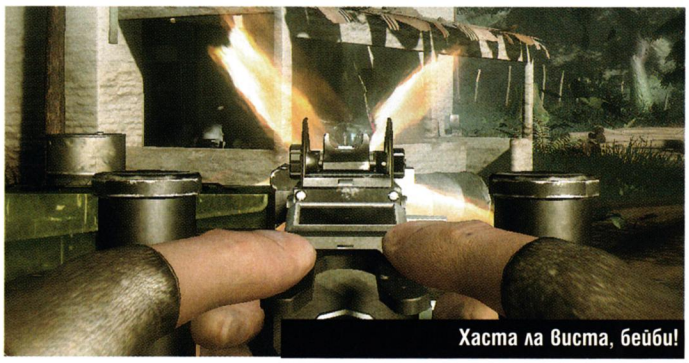
# Far Cry 2

Субсахарна Африка е едно много, ама много различно място. Наред с неземните красоти и пълно безметежното спокойствие тази част на света предлага невероятно брутални военни конфликти, бедност и ужасяващи болести. Само за пример - в настоящето около 60% от всички заразени с ХИВ-вируса живеят в този отрязък на континента, в Конго отново бушуват размирици, сомалийски пирати вилнеят на воля, а един мой приятел антрополог, който отиде на експедиция в джунглата, получи официален документ, който гласеше: "При проблеми се свържете с чуждестранния легион"... С други думи общата картина на този кът от планетата е прилично зловеща и не е никак чудно, че точно тя е арена на един от най-очакваните и добри шутъри за годината - Far Cry 2

### Совите отново не са това, което са...

Преди да се задълбочим в новото произведение бих искал да вмъкна следното лирично отклонение: Епизод 2 е един страхотен продукт, който няма почти нищо общо с първообраза си освен жанра, екзотиката на локацията, из която се вихри действието, разпространителя и още една-две груби "технически" черти. Ако очаквате да видите някой познат персонаж

Като се затичам и ми се запотяват очилата


Хаста ла виста, бейби!

Пуцай, куме!

А сега накъде?!

Телеком Нилска чапла ви желае приятен престой в Африка!

или носталгичен намек, по-добре не се захващайте.
Историята на прясната игра ни запраща в неназована и разкъсана от баталии африканска държава, в която две основни фракции – APR и UFLL, мерят сили в нещо като малка гражданска война. В началото на сценария наша милост влиза в ролята на наемник, който трябва да открие и убие Чакала – търговец на оръжие, който снабдява враждуващите страни и на практика поддържа конфликта жив.
За съжаление на героя уж простата мисия се обърква тотално още от самото начало. Злодеят ни сгащва напълно безпомощни, но по някакво неведомо кармическо стечение на обстоятелствата се смилява над нас и ни пуска да се оправяме, както можем, в целия околен афрохаос.

## А сега накъде?

Една от основните червени точки на Far Cry 2 е, че предоставя отворено поле за действие. Начинът, по който могат да се достигнат финалните надписи, варира и зависи основно от действията на героя. Детайлите, вмъкнати в сценария на шутъра, са прилично много. Повечето от тях са интересни и наистина разнообразяват преживяването - така например един от ограничаващите моменти е, че героят хваща малария, която трябва да бъде третирана, друг е свързан с начина, по който взаимодейства с потенциалните съюзници и т.н. Допълнително свободата, която имате от самото начало, не опира единствено до събитията, свързани с основната сюжетна линия. Например, ако в дадена мисия наша милост трябва да нападне малко по-голямо количество врагове, извършването на атаката и провеждането ѝ се изменят значително в зависимост от времето на деня. Ако решите да нападнете през нощта и сте достатъчно добри, можете да направите някое здраво нинджа изпълнение, ако пък сте любител на старите екшъни с губернатора на Калифорния или Силвестър Сталоун, просто можете да нарамите някой калашник и да тръгнете да трепете врага с възможно най-много пукотевица по пладне.
Много добър елемент на Far Cry 2 е и това, че през повечето време героят е зает с една единствена задача и няма хиляди куестове, които да седят преплетени в листата за изпълнение. Ако играещият е малко по-ориентиран, краят на действието може да настъпи след малко повече от ден и половина непрекъсната игра, което, приведено в нормално времево натоварване, би отговорило на седмица и нещо лежерно джиткане.

## Минуси

Ако трябва да бъдем честни: действието във Far Cry 2 има и няколко леко дразнещи страни. На първо място много от обясненията и въвеждащите кадри са монотонни и бавни. В определен момент играещият може да остане с впечатлението, че е попаднал на нескопосан аматьорски филм. Сцените са дълги и реално не могат да бъдат прескочени, всичко бива обяснявано с леко забавяне, по време на което човек започва да се чуди дали току-що вярната щайга не е изпушила и картинките на екрана не са замръзнали като за последно.
Втори дразнещ мотив в шутъра са гигантските разстояния, които трябва да бъдат прекосявани. "Вселената" на Far Cry 2 е прилично голяма и често придвижването от точка А до точка Б може да отнеме малко повече от разумното, дори и ако се използва някое от разхвърляните по картата превозни средства. Извадени от контекста, някои моменти в геймката приличат на примитивни и леко досадни симулатори. От време на време по пътищата изникват и зле настроени индианци и настава патаклама, но като цяло историята с придвижването вероятно ще изнерви определена част от публиката.

## Арсенал

Като всеки уважаващ се екшън, Far Cry 2 отделя специално внимание на оръжията, с които раздавате правосъдие и прогресирате в сюжета. Пуцалата, които се срещат, са разнообразни и ще допаднат на всеки. В случая основното ограничение е, че героят има четири слота, в които да закрепи основните си приспособления за убиване. Първата ниша е за вярното мачете, втората - за пистолет или предмет, третата - за главно оръжие - калашник или нещо от рода, а четвъртата е за специално чудо от типа на гранатомет или огнехвърлачка - все големи и мощни топузи. Нещо, на което много хора биха се зарадвали, е, че почти от самото начало на играта наша милост разполага с прилично голям избор от различни летални предмети, с които да трепе противника.
Интересен момент в случая е, че не всички оръжия, които се срещат из действието, са еднакво качествени. Ако прибегнете до автомата на някой изпаднал бунтовник, то има голям шанс оръжието да бъде старо и силно амортизирано - засечките при подобен овехтял арсенал са чести и могат да доведат до някои наистина интересни и не много безопасни изпълнения. За съжаление по подобие на пътуването, в един момент и този елемент от геймплея може да стане прекалено досаден. Единственото решение на проблема е постоянна употреба на нови пуцала.

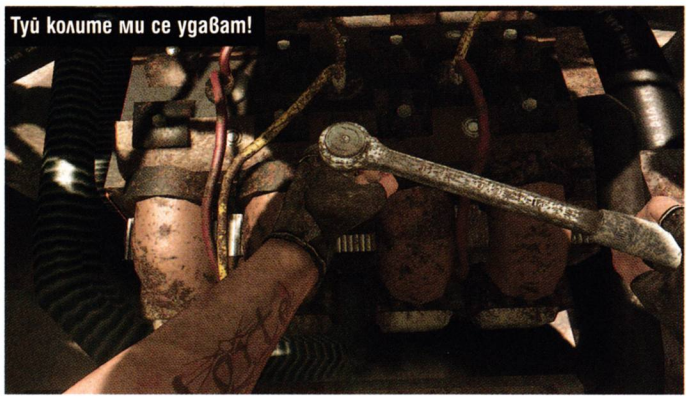
## Герой

Героят, който управляваме, има някои много реални и едновременно с това нереални черти. От една страна, малко по-продължително тичане и натоварване води до видимо замайване, маларията има отчетливи симптоми, а и спането не е нещо за пренебрегване. От друга, по-фантасмагорична гледна точка, нашият персонаж е идеален пример за всестранно развита личност. Подопечният наемник може да ремонтира машини за секунди и е невероятен спец в лечението на наранявания. Ако врагът ни е понапълнил с олово, в повечето случаи просто забиваме по една спринцовка и екшънът продължава.

Може да е трошка, ама е с GPS!

Никой не може да обижда баба ми!

Самолечението - път към дълголетие!


Туй колите ми се удават!

## AI

Освен класическата интерпретация на абревиатурата AI – artificial intelligence (изкуствен интелект), съществува и един друг и често подходящ вариант - "изкуствен идиотизъм". Колкото и добри да са всички останали страни на Far Cry 2, то толкова посредствен е използваният изкуствен интелект. Често противниците извършват абсолютно неадекватни движения, изпадат в нещо като ступор, а през определена част от действието се държат като жертви на ужасяващи експерименти, включващи поне две лоботомии. Е, ако трябва да бъда честен, положението не е чак толкова зле, но наред с всички други детайли, човек наистина би очаквал поне една идея повече мисъл от страна на иначе толкова добре визуализирани виртуални опоненти.

## На живо от фронта в HD

Един от основните елементи, които осмислят разцъкването на играта, е нейният външен вид и звучене. Графиката на Far Cry 2 е страхотна. Меко казано. Детайлите по героя и неговите оръжия са класическо изпълнение, но това, което е и най-силният коз, е атмосферата и цялата околна среда. Африканските пущинаци са пресъздадени невероятно с всичките им отделни тревички, дървета и залези.

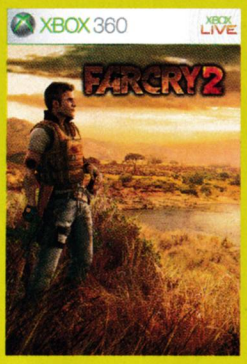
Ефектите от рода на взривове и огньове са истинска радост за окото и си заслужават да бъдат видени. Равнището на подробност в някои дребни околни детайли е учудваща. Всъщност тук отново има малък отрицателен момент и той е, че ако искате да се насладите на всеки оттенък и пиксел, ще трябва да се сдобиете с някоя прилично мощна щайга.

## Струва ли си парите?

Far Cry 2 е прекрасен и забавен шутър. Очакването си заслужаваше напълно. Дребните пък и не чак толкова дребни минуси от рода на дълги пътувания и слаб изкуствен интелект поскоро остават на заден план. Като цяло играта е сред попаденията на 2008-а. Ако еволюцията в графиката на PC игрите продължава със същите темпове, просто не искам да си представям чудесата, които ще ни засипят след години. Ако търсите забавен коледен подарък за някой любител на пуцалки, намерете Far Cry 2 - гарантирано ще го зарадвате.

### PC vs. конзоли

Между Xbox, PlayStation и PC вариантите на играта има една малка, интересна и доста значима разлика. В конзолните версии на Far Cry 2 запазването на прогрес става в определени разхвърляни по картата места. За сметка на това в компютърния вариант сейвването може да бъде осъществено и в практически всеки момент. Като резултат поведението в отделните платформи е бая различно. Ако човек играе на стария верен компютър, може да пробва всякакви щуротии без особена загриженост за своето здраве и бъдеще, докато в телевизионните версии трябва да действа значително по-внимателно.




+
- Невероятно красива графика
- Отворен сценарий
- Добър шутър със здрав екшън

графика
звук
геймплей

6.0

−
- Тежки хардуерни изисквания
- Изкуственият интелект е бозав
- Пътуването от точка А до точка Б може да е наистина досадно

WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
Кралят Лич те очаква...
Везните се наклониха срещу демоничното зло в Аутленд. Сега Краля Лич Артас е предприел действия, които ще доведат до унищожаването на целия живот в Азерот. С легионите немъртви от Напастта заплашващи да пометат цялата земя, ти ще трябва да удариш в сърцето на ледената бездна и да сложиш край на властването на Кралят Лич веднъж и завинаги...
• Воювай до 80-то ниво
• Предизвикай царството на Краля Лич
• Нов клас герои - Death Knight
• Командвай могъщи обсадни оръжия
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.wow-europe.com
ПУЛСАР
ОФИЦИАЛЕН РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ
www.pulsar.bg
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Всички права запазени. Wrath of the Lich King е търговска марка на World of Warcraft, Blizzard Entertainment и Warcraft са търговски марки или запазени търговски марки на Blizzard Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички останали търговски марки описани тук са собственост на съответните им притежатели.

| | |
|---|---|
| Жанр: | **Екшън** |
| Издател: | **Activision** |
| **www.seizecontrol.com** | |
| Изисквания: | **P 2.2 GHz, 1 GB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, X360, PS3, PS2, PSP, DS, Wii** |
| Мултиплейър: | **Не** |
| Продава се в: | **pulsar.bg, ozone.bg** |

*Георги Панайотов*

OMG, Спайди с пипала! LOL!

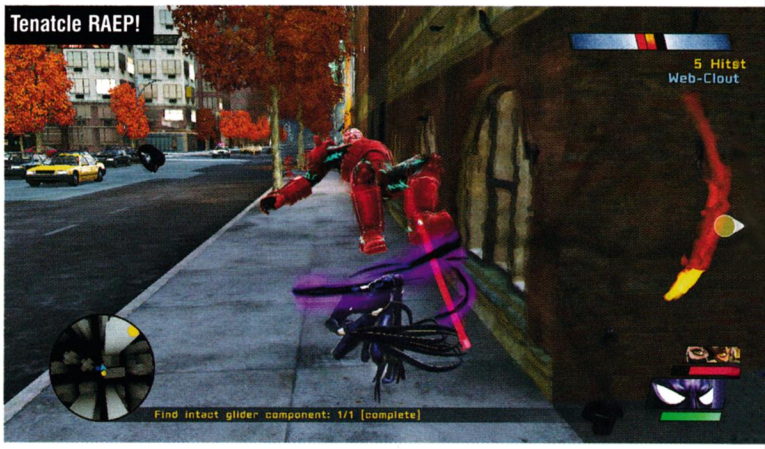
# Spider-Man: Web of Shadows

Тиха прохладна вечер над Готъм Сити. Батман е застанал кротичко на неназован покрив, пафкайки цигарка след цигарка, за да може да извади оня ми ти страховит дрезгав войс, който така стряска... оппа, грешка на франчайза. Безбрежно красив ден над Ню Йорк. Спайдърмен се пули пред гигантския билборд на Железния човек и се чуди до къде може да стигне авторекламата в игрите. Почесва се с пипалце по главата и отпрашва да опраши Ем Джей... идилийка.

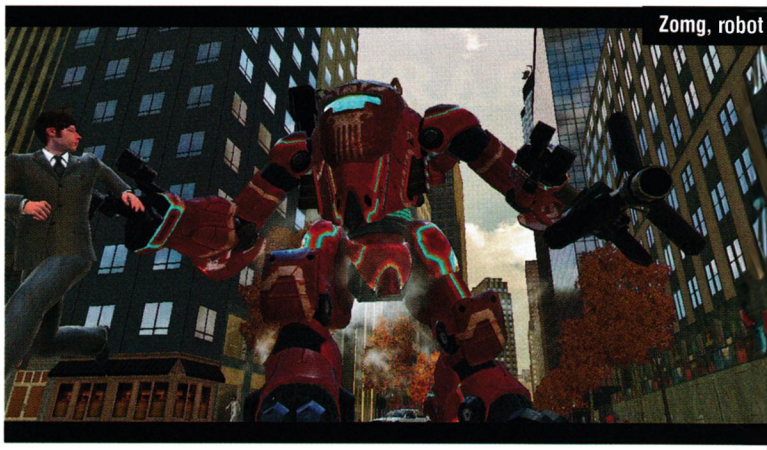
Marvel супер героите се превърнаха в дойна крава за Activsion, а от тях Спайди беше оноден с максимум игри. Няма лошо - фенщината трябва да се поддържа, но нека си го признаем - заглавията, базирани на филмовата трилогия правеха като вятъра - точно толкова, колкото и емо спайди имиджа на Тоби Макгуайър. Spider Man: Friend or Foe обаче се оказа очарователно непретенциозна въпреки анимирания си стил. Всъщност, ако събера цялото си енциклопедично познание за игрите с червено-черния герой, откривам само една, в която наистина е било фън да играеш с него – Marvel Ultimate Alliance. Сега Activision за N-ти път се опитват да направят кадърна Спайди игра и до някъде са успели... до някъде.

## Добър/Лош

Историята в Web of Shadows е позиционирана някъде в средата на Спайди вселената. Питър се е освободил от симбиота, но пък Венъм е жив и здрав и в поредната среща между двамата, Спайди отново получава черния костюм, като този път може да го "включва" и "изключва" по желание. Мери Джейн обаче му вдига брутален скандал по телефона (Спайди си има блутут хендсфри – егати пича!) и му казва, че докато не разкара черната гадост, ще й гледа усмивката само по снимки. Пътьом Кингпин започва да тероризира града, местните банди са се хванали гуша за гуша и като капак на всичко симбиотични гадове се разхождат и ръфат дупетата на местната полиция. Вместо да се оправи с жена си, Спайди тръгва да спасява света. А мимоходом се натриса и на старата си любовница Black Cat. В този момент нашият човек прави най-правилното в случая – отсвирва червенокосата си благоверна и... Всъщност вие ще решите какво и как да се случи. Във всеки ключов момент играта ти предлага опцията да реагираш бальшки добре (червеният костюм) или егоистично (черният). Така сам определяш какъв да бъдеш – добър или лош и евентуално да стигнеш до един от двата алтернативни финала. Двата



Tenatcle RAEP!


Zomg, robot

Пилету и паяка!

костюма са коренно различни един от друг. Червеният е "по-акробатичен", позволяващ да навързват по-сложни комбота и да се прехвърляте от цел на цел по-бързо. Симбиота увеличава силите и прави атаките значително по-мощни (но и по-бавни). Най-забележителното на черния костюм е, че вместо да изстрелва мрежа за обездвижване на противниците си, Спайди може да протяга пипалца в типичен на хентай порното стил и буквално да изнасилва опонентите си, блъскайки ги в стените на отсрещните небостъргачи. Освен това само с него има достатъчно сила да запрати колата на някой мирен гражданин (заедно със самия цивилен в нея) към противника.

## Меланхолия по Данте

Когато правиш екшън игра, независимо с кои герои, то използваната бойна система трябва да е добра. Наистина добра, защото екшънът е 90% от геймплея. В Web of Shadows обаче тя е плитка и леко дрънчи на кухо. Гигантското количество бутони, част от които се припокрива като функции, объркват. Слагането на бутона за атака на мишката винаги е било кофти ход, а самата система е тромава. В крайна сметка простото помпане на 2-3 бутона води до доста по-солиден и добър резултат от всеки опит за по-сложно комбо. Това, че става дума за порт от конзола, не е оправдание. 2008-а сме по дяволите, за последните 5 години програмистите трябваше да са се научили, че играта с клавиатура няма нищо общо с тази с конзолна кифла. Всяка изпълнена задача и убит противник ще ви дават точки опит, които да инвестирате в нови умения и комбота. Уви, системата и при тях е доста куца, за това не очаквайте кой знае каква промяна. Пътьом отбелязвам, че ако просто бяха портнали системата от Devil May Cry, никой нямаше да се сърди.

## Свобода

Web of Shadows е snadbox игра. Тоест – шматкаш се както, когато и където си поискаш, докато не изпълняваш конкретна мисия. За да се запази интересът постоянно, текат някакви мини куестчета – избий X от еди-какво си, спаси Y от еди-що си, занеси спайди-костюма на химическо – схванахте идеята. Проблемът е, че 2-та типа странични куестове писват на първия един час игра и след това стават монотонни и скучни, което тотално издухва мотивацията ти да ги правиш.
За да придобиеш нови умения, пък трябва да събираш спайди символи, разпръснати из целия град. Количеството, нужно за качване от 5-то на 6-то ниво, е около 140, което е леко безумно, защото градът е огромен. Дизайнерите са компенсирали липсата на талант и разнообразие с количество – ще си веете мрежите през еднотипни, но за сметка на това повтарящи се ниски блокове, както и средно и много високи небостъргачи. Интересно е, че ако някъде в кадър няма висока сграда, Спайди не може да се залюлее, което е изненадващ проблясък на реалистичност. Обикаляйки из града, ще се срещаш с NPC-та, които са и основният двигател на сюжета. Изпълнявайки мисии за тях, ще получаваш следващите парченца от историята. Но докато стигнеш до финалната им задача, ще минеш през серия от досадни и повтарящи се задачи – клонинги на страничните куестове. По отношение на персонажите – верните фенове на франчайза нека спят спокойно – присъстват всички големи герои и злодеи, за някои от които (Moon Knight) дори не бях и чувал. Дори Nightcrawler прави камео изява.

## Обективно

Усещайки, че тонът на статията започва да става доста негативен, ще побързам да отбележа нещо – Web of Shadows не е лоша игра, напротив – люлеенето между небостъргачите е направено яко, бойната система, макар и не добре изпипана, не е за изхвърляне. Възможността да си лош също е добра, просто има няколко момента, които скапват всички добри впечатления, а Монотонността (точно така – с главно М) е най-големият от тях.
Другите са плачевният войс актинг, от който само този на Black Cat (Tricia Helfer – ангажирана със същата роля и за анимациите The Spectacular Spider-Man) и на Wolverine стават. Спайди звучи като разгневен нърд, готов всеки момент да избие в истерия или рев, а повечето мъжки персонажи са с баритона на патологични чекиджии. Графиката е зле, но за сметка на това е неоптимизирана. "Но за истинските фенове няма спирачка, нали?" – израз, който в момента силно преосмислям. Нещата се поразмърдват, когато на сцената идват симбиотите – те са доста покорави от останалите ви противници и изискват малко повече мисъл при раздробяването им. Но, уви, и при тях в даден момент разнообразието умира и в крайна сметка водите вече до болка втръсналите ви битки (слабичък/силен наземен противник или летящ такъв) срещу противници с повече здраве и нов скин. В тези моменти все по-често ще псувате и разработчиците, и липсата на auto lock on target функциите.
И все пак – това е обективната оценка. Ако си фен, от половин година държан на сухо откъм Спайди игри, ще се изкефиш на тази игра.

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ
uroci
WWW.UROCI.NET
Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с:
**Word, Powerpoint, Excel, CorelDraw, Photoshop, Dreamwaver, Flash, PHP, CSS, xHTML, MySQL и др.**
http://www.uroci.net

Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **2K Sports**
**www.2ksports.com**
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

*Иво Цеков*

## Все пак белите могат да скачат!

# NBA 2K9

Да възроди една легенда е трудно. През 90-те години на вече миналия век Националната баскетболна асоциация бе на върха на своята популярност. Водени от Негово въздушно превъзходителство Майкъл Джордан и от гениалния Скоти Пипън, „Биковете" от Чикаго пишеха историята на съвременния баскетбол, а звезди като Шакил О'Нийл, Чарлз Баркли и Денис Родман бяха сред най-ярките небесни тела, светили някога на небосклона на НБА.

После обаче нещата се объркаха. Развенчан бе смятаният за непобедим "Дрийм тийм", повечето от големите играчи прекратиха своята кариера и като цяло нивото на лигата спадна значително. Днес, почти десетилетие след края на извънземната епоха, когато вече малцината от някогашните звезди, които все още се състезават, са в преклонна възраст, гигантската машина, наречена НБА, отново започна да набира скорост. Популярността на играта се разпростира на все повече континенти, а европейските, азиатските и южноамериканските играчи в лигата вече се считат за много повече от обикновен пълнеж.

### Голямото завръщане

Именно в тази обстановка ни въвеждат Visual Concepts и 2K Sports с тазгодишното издание на NBA 2K9. Освен със западналия имидж на лигата, NBA 2K9 има и нелеката задача да се бори с един сериозен конкурент в лицето на NBA Live сериите на EA Sports. Интересно е, че макар да е сравнително по-слабо позната, поредицата NBA 2K има не по-малка история – заглавието, което предлагаме днес на вашето внимание, е ни повече, ни по-малко от десетото за последните десет години. Първата NBA 2K излиза през 1999 г. ексклузивно за SEGA Dreamcast, като от 2005 г. неин издател става Take-Two Games чрез дъщерната им компания 2K Sports. Началото на поредицата е колебливо, но през последните няколко години качеството ѝ се повиши значително. Така че днес NBA 2K9 се приема за абсолютно достоен конкурент на нейните събратя от NBA Live.

Първото нещо, което прави впечатление при NBA 2K9, е разнообразието от игри и състезания – т.нар. modes, в които може да се пуснете. Освен традиционните сезон и плейофи, може да поемете един отбор, с който да изградите династия в т.нар. The Association 2 (за това обаче малко по-късно), да изиграете целия Уикенд на звездите, който включва Мача на звездите, Мача на новобранците, конкурсите за забивки и стрелба от трите точки, както и да премерите сили с баскетболисти от лигата в отбори с по един до пет играчи. Най-сетне тук присъства и така популярната от училищните площадки и у нас игра на 21, при която ще се съревновавате в стрелба от линията за изпълнение на фал. Разбира се, разработчиците от Visual Concepts са помислили и за новаците в света на НБА, на които предоставят възможността да се упражняват на воля в режима „practice", като дори и там може да избирате с какво да се занимавате: забивки, фалове или отборни упражнения.

Както вече споменах, една от най-интересните черти на NBA 2K9 е

### така нареченият The Association 2 режим

Той ви поставя в ролята на генерален мениджър на отбор от лигата. Тъй като винаги съм си падал по спортните мениджърски игри – може би защото са по-интелектуални от простото блъскане по клавишите – през годините много страдах, че няма качествен баскетболен вариант на Football Manager. В един момент хората от EA се сетиха и започнаха постепенно да въвеждат опростени форми на мениджмънт, които постепенно еволюираха до истинска игра в играта.

NBA 2K9 също предлага собствена версия на баскетболен мениджър, който се нарича The Association и наистина разполага с почти всички опции, които пресъздават адекватно емоцията от управлението на един баскетболен отбор.

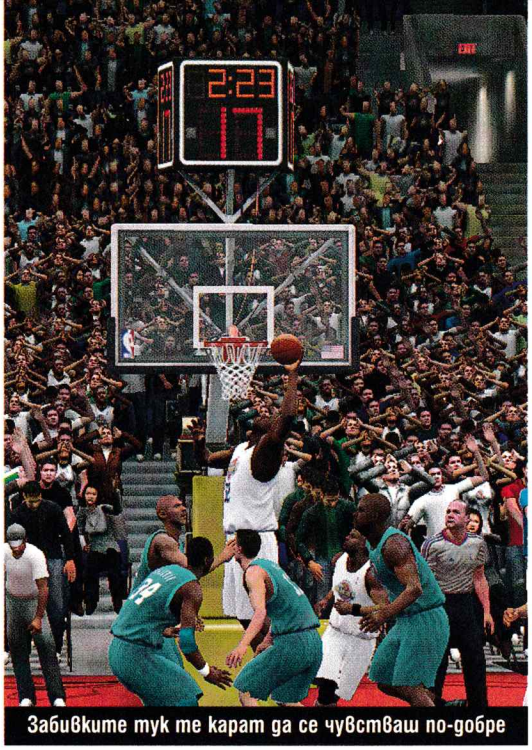
Интересното е, че при началото на мениджърската си кариера може да промените абсолютно всички настройки, както ви харесва – така например може да не започвате с реалните състави, а да си пуснете нов драфт, който разбърква всички играчи от лигата и ви дава възможност да сглобите чисто нов отбор.

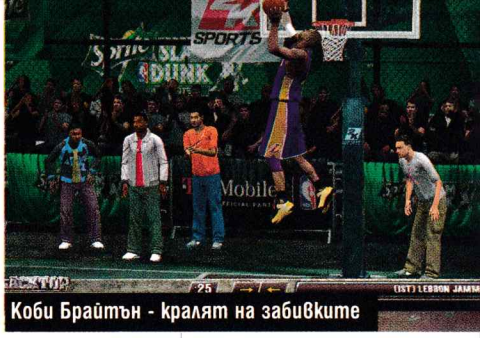
Когато все пак започнете сезона, ще видите колко напечен понякога може да бъде животът на един генерален мениджър.

### Баскетболен ритъм

Разработчиците от Visual Concepts са се погрижили за съответното музикално оформление, на фона на което да може да се отдадете на любимата игра. Саундтракът на NBA 2K9 включва две дузини песни на изпълнители, сред които личат имената на Beastie Boys, Gnarls Barkley, N.E.R.D., The Pharcyde и др. Наред с тях може да слушате автентичен спортен коментар от истински НБА презентатори, сред които е и Черил Милър, сестрата на великия Реджи Милър и не по-малко известна баскетболистка от женската асоциация.

Секунди до началото на мача


Забивките тук те карат да се чувстваш по-добре


Коби Брайтън - кралят на забивките

Помните ли играта 21?

Стрелба от тройката!

Предстои ви да сглобите състав, да извършвате трансфери, да следите играчи и да набелязвате бъдещи звезди.
Особено интересен е изборът, който трябва да направите в следващия драфт – това е процедурата, по която се разпределят най-талантливите млади колежани – трябва доста да внимавате, защото може да си мислите, че ще откриете новия Меджик Джонсън, но да се окаже, че вашият избраник е с две леви ръце.
Друга много интересна идея е възможността да извършвате трансфери между три отбора – традиционна за НБА ситуация, която обаче прави своя дебют в най-новата игра от NBA 2K серията.
Поради специфично правило, наречено „шапка на заплатите", отборите в лигата често прибягват до подобен тип обмяна на играчи, но поне от моите наблюдения в играта този тип сделки се осъществяват доста трудно.

## Тонка е, върти се...

Колкото и хубав да е мениджърският режим, сърцевината на NBA 2K9 все пак си остава реалната баскетболна игра. На нея ще може да се насладите повече от достатъчно, но точно тук ви очаква и един от малкото проблеми в играта.
Както вероятно се досещате, подобни заглавия се управляват най-добре с геймпад, защото създателите на NBA 2K9 ви предлагат голямо разнообразие от команди и комбинации, които са доста трудно изпълними с конвенционалната клавиатура. Като цяло геймплеят е доста изчистен и усвояването му изисква малко време.
Веднага прави впечатление, че забивки тук се правят доста по-трудно от сериите NBA Live. Това от една страна е може би по-реалистично, но от друга - отнема част от удоволствието на зрелищната игра. Затова пък толкова повече ще се накефите, когато най-накрая успеете да направите добра комбинация, която да завърши с ефектна забивка. Наред с игровите положения, много внимание е отделено и на треньорските указания.
Ако поне малко ви се занимава с тактика и стратегия, по време на техническите прекъсвания може да дадете специални указания, да разпределяте ролите на вашите играчи и да извършвате смени.
И като споменах това, може би тук е мястото да отбележа, че наред с актуалните състави от лигата, NBA 2K9 ви предлага и доста сборни отбори – звездите на различните десетилетия, тим на новаците, на чуждестранните звезди и т. н., което ви гарантира още по-голямо разнообразие.
Аз лично приветствам идеята за включването на легендите на НБА, защото това позволява да заформите епичния сблъсък между старите пушки и нахъсаните млади звезди. За десерт пък може да създадете и собствен играч, да определите всичките му спортни и персонални характеристики и да го сложите в някой от отборите в НБА!

Жанр: **Музикален симулатор**
Издател: **Activision**
**www.guitarhero.com**
Изисквания: **P 2.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, X360, WII, MAC**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **pulsar.bg, ozone.bg**

*Лили Стоилова*

"Everything I've ever loved was immoral, illegal, or grew hair on your palms." – Стивън Тайлър

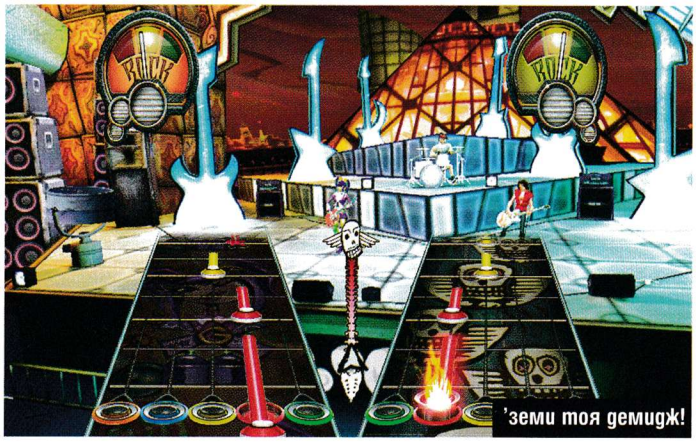
# Guitar Hero: Aerosmith

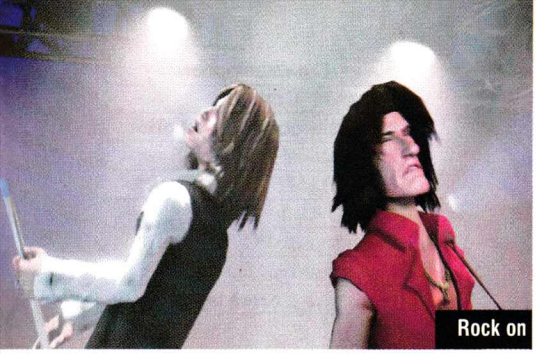
Поредицата Guitar Hero винаги се е стремяла да ви пъхне в кожата на някоя рок легенда, колкото и тясно и нехигиенично да е там. Важното е, че именно там и вие ще се почувствате част от цялата шумотевица и ще бъдете в светлините на прожекторите.
Последната слухотрошачка в списъка с игри е посветена на бандата Aerosmith, съвсем заслужено след дългогодишните им и несекващи успехи.
Още сега разбирате, че ако не сте им фен, преспокойно можете да подминете заглавието – то е изключително и само предназначено за почитателите на бандата. Ако все още четете обаче, трябва да се запасите с най-яката озвучителна система и да пропъдите съседите (не че ще чуете, дори някой да иска да се оплаче).

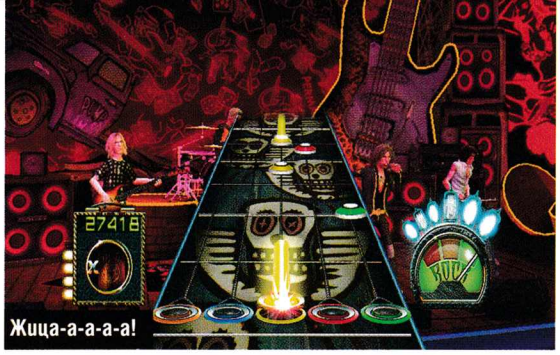
## Геймплей

Играта предлага същите режими на разцъкване като оригиналния Guitar Hero (което е жалко). Общо взето като геймплей няма да видите нищо, ама съвсем нищичко ново.
Разполагате с онлайн режим на игра, с мултиплейър опции, където да се надсвирвате с другарчетата си. Защото всички знаем колко е важно да си премерим грифовете със съседа...
Има го също така познатия режим „Кариера" – в случая ви предстои да развиете кариерата на банда като Aerosmith. Тук (както и в предишните части на поредицата) има няколко разделения на песните в отделни концерти (по пет).
Всеки от тях маркира известен ключов момент от историята на бостънските рокери. Първите две парчета са изпълнени от подгряваща група (можете да си избирате от героите, които сте имали и преди) и след това забиват звездите.
Отново, както преди, имате рок-метър, който показва доколко ви харесва тълпата. Целта, разбира се, е да изсвирите нотите от парчетата вярно и при достатъчно грешки можете да си отнесете едно запомнящо се освирквене.
Като цяло обаче това едва ли ще ви се случи в тази част – нивото на трудност е дори леко по-занижено спрямо преди, което пък я прави по-подходяща за новаци, които са пропуснали предишните заглавия от поредицата.
В даден момент от играта освен стандартното целене на ноти, се включва и режимът на надсвирване, като ще бъдете предизвикани от самия Джо Пери (както можеше да се очаква). Отново имате опцията да пускате атаки срещу опонента като му разстройвате китарата и същевременно се мъчите да не оплескате своето изпълнение до неузнаваемост. Ако не успеете да накарате другия китарист да сбърка и песента изтече, отново губите.
Като цяло, както казах, нищо революционно в геймплея и това си е жив срам, защото играта се навърта на пазара от доста време и би било редно да се помисли за нещо малко по-освежаващо, независимо че Aerosmith са си Aerosmith.

На върха!


'земи моя демидж!


Rock on


Жица-а-а-а-а!

Начинаещ рокер

Няма как да е по-добре

те. И при положение, че бандата все пак е отделила някакво време и внимание за играта, щеше да наистина яко. Самата аз, въпреки че харесвам отделни песни на групата, обаче никога преди не бих се нарекла техен фен. Играта май е най-полезна с това, че ще ви представи много парчета на Aerosmith, които може и да сте пропуснали. Интересно е. :-) Познати за мен песни прозвучаха чак в третата част, където свирите Living On The Edge (1993), а това пък направи усещането за изпълнението още по-готино. Изобщо кефещи моменти има, стига да харесвате подобна музика и подобен тип заглавия. Разбира се, както и по-рано, за още по-голям кеф, можете да използвате и специалния контролер с формата на китара. :-)

## Новости (hah :-/)

Уж новите неща, които би трябвало да броим като такива, включват разбира се моделите на изпълнителите от Aerosmith, бонус от Run DMC, нови китари, моделирани по колекцията на Джо Пери, кратки интервюта с бандата, около 40 нови за поредицата песни (31 в режим „Кариера"). Готиното е, че има и други парчета, които се изпълняват преди същинската част на концерта. Подгряващата група изпълнява парчета на Lenny Kravitz, Run DMC, Stone Temple Pilots – избрани за играта специално от Aerosmith.

## Визуална лиготия до шия

Ключовите герои са усвоили характерните за рок-динозаврите движения, които са сканирани от сценичното поведение на Стивън Тайлър и Джо Пери с motion capture и наистина изглеждат много яко и реалистично. Допълнително разцепващо усещане предлагат и малките арт детайли по менютата. Те са ми направо любими. Всичко е декорирано с големи зейнали усти, рошави коси и малки шарени човечета с китари и много хъс, които изливат музика с адска ярост. Направо е култово. А за фенове на бандата тези артчета смятам, че ще са още по-радващи. Имат запомнящ се стил с карикатурен привкус и закачлив хумор. Интересно е, че самата история на бандата е представена по същия кефещ начин, но много накратко и поскоро като отделни забавни моменти, но без реално разказване на фактите (което е разбираемо, защото, знаем, играта си е за закоравели Aerosmith маниаци, които нямат нужда от това). Ако не сте напълно наясно какво се е случило, няма и да разберете събитията особено подробно, въпреки че в тази насока помагат включените интервюта с бандата. Иначе питайте Google – аз в крайна сметка го направих :-D

## Фалшивите ноти

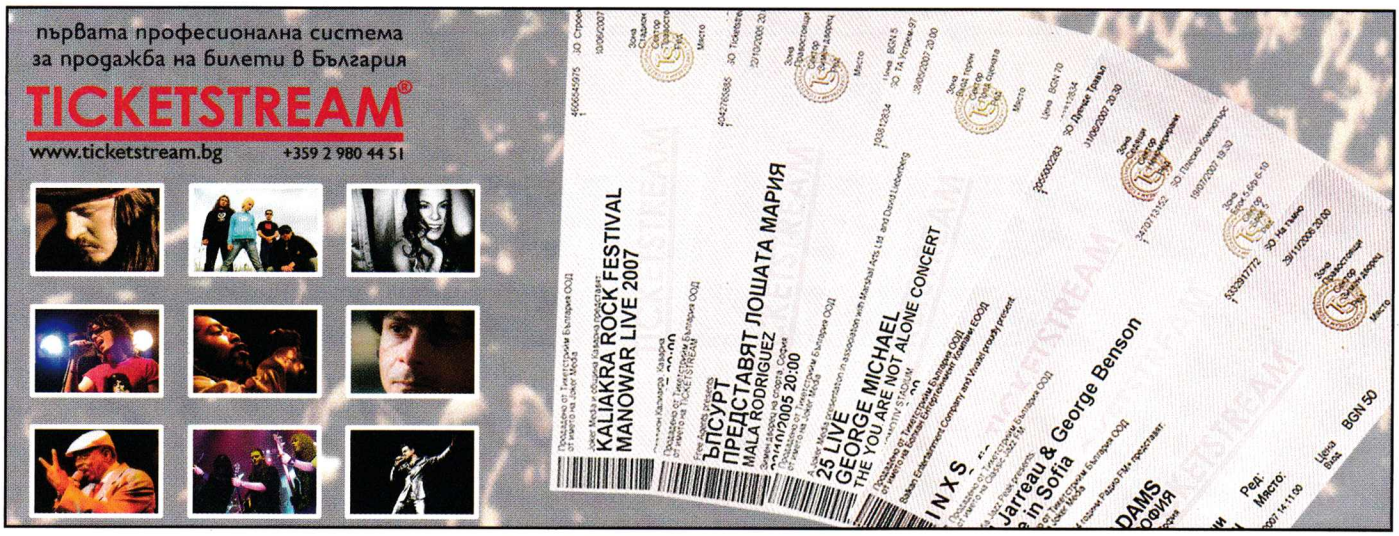
В играта, уви, си ги има по отношение на доста аспекти. Малки камъчета, които преобръщат каруцата или както ще да ги наречем. Първо за игра като тази, която реално не е кой знае колко впечатляваща като представяне, е дразнещо да са нужни 7 GB за инсталация. Признавам си – мразя специално да търся къде да натъкмя подобно заглавие. Досадно е. Освен това, макар че наблегнах доста ярко, но няма как да не го кажа пак: НИКАКВИ съществени новости. Не е готино и че кавърите не са изсвирени например от Aerosmith – щеше да придаде още по-голяма автентичност, както и колекционерска стойност и уникалност за фенове-

- Интервюта и хитови парчета
- Стилизирана артистична визия
- Присъства всичко хубаво от предишната игра

графика
звук
геймплей

**4.0**

- Никакви съществени новости в геймплея
- Еднообразен геймплей
- Заема 7 GB HDD :-/
- САМО за фенове на Aerosmith или потенциални такива :-)

Жанр: **Симулатор с мотори**
Издател: **Capcom**
**www.capcom-europe.com**
Изисквания: **P 1 GHz, 1 GB RAM,**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

*Иво Цеков*

## Добра, но не и блестяща

# MotoGP 08

Вярвам ще се съгласите, че мотоциклетите често остават в сянката на своя по-голям брат на четири колела – автомобила. Вземете например Формула 1 – освен че е световна индустрия с милиарди долари оборот, тя е адски популярна навсякъде по света. От друга страна, състезанията с мотори, които са не по-малко атрактивни, не получават чак толкова внимание, или поне не у нас. За каузата на една игра, свързана именно с двуколесните метални зверове, имам намерение да се боря в следващите редове.

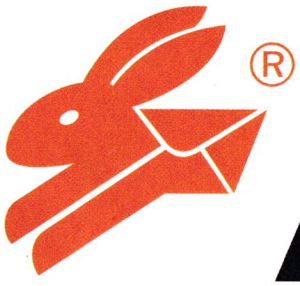
Поредицата MotoGP има редица промени през последните няколко години и събра популярност като много добър мотоциклетен симулатор. Тя премина последователно през ръцете на издатели като THQ и Namco, за да се озове в един момент в листата на японците от Capcom, известни най-вече с култовите поредици Resident Evil и Devil May Cry. Новите собственици приеха предизвикателството да създадат игра, в която не се налага да си проправяте път напред с пушка-помпа или меч. Резултатът е добър, макар и не блестящ.

### Професия: моторист

MotoGP 08 ви пренася в света на най-големите състезания с мотори, където тези зверове на две колела и техните ездачи се борят за слава и отличия. Играта предлага няколко различни режима, но нейният гръбнак е т.нар. режим кариера, в който започвате от най-ниското стъпало на еволюцията - целта е да впечатлите все по-силни отбори и да се изкачвате нагоре по стълбицата на успеха. В началото започвате скромно – избирате един от двата налични състезателни класа (125 и 250 кубика). "Кралският клас" все още не е отключен. След това трябва да си изберете мотор, каска и да се впуснете в пренасиления на събития свят на мотоциклетизма. Тук е мястото да отбележа, че MotoGP 08 разполага с пълен лиценз за всички състезания, което означава, че мотористите и пистите, на които карате, са реални, при това и съвсем актуализирани. Играта следва календара на реалните състезания. Ще имате възможност да участвате в общо 18 пробега в 14 страни по света. Преди обаче да се впуснете в лудата надпревара, трябва да се въоръжите и с доза търпение, защото подобно на състезанията от Формула 1 и тук трябва да минете през квалификационен цикъл. Ако го пропуснете, автоматично ще се наложи да стартирате от последна позиция, което значително влошава шансовете ви за краен успех. Всъщност, ако трябва да бъда съвсем точен, това зависи и от режима на реалистичност, който сте избрали. MotoGP 08 има три такива режима: arcade, advanced и simulation. Те не бива да се бъркат с нивата на трудност, които са общо 4 и определят общото поведение на вашите съперници. Режимите на реалистичност са свързани с начина, по който се държи машината ви – arcade е препоръчителен за новаци и при него няма да се измъчите много; simulation е другата крайност, която ще ви накара да изпитате всички плюсове и минуси от управлението на мощен мотор; и накрая, advanced се стреми да бъде някъде по средата и се препоръчва, след като натрупате малко опит. А възможности за това ще имате достатъчно, защото самата кариера продължава цели пет сезона.

### Какво ново на пистата

Самите състезания са динамични, а пистите са пресъздадени доста успешно. На ниско ниво на трудност и аркаден режим на реалис-



СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Поредният завой от близо

Дръжте опонентите под око

На пистата никой не е застрахован...

тичност най-вероятно няма да имате проблем с конкуренцията. Аз лично на няколко пъти прескочих квалификациите и въпреки че стартирах от незавидната 35-та позиция, за няколко обиколки успях да изляза начело. Ако обаче решите да се пробвате на по-висока трудност – а игрите от тази поредица традиционно са ориентирани към хардкор геймърите – бързо ще усетите разликата. Както и в действителност, трябва да сте много внимателни къде карате, защото всяко излизане извън пистата дори за миг ще ви забави много, а повече би било фатално.

Представянето ви до голяма степен може да бъде повлияно и от динамичните климатични условия: в един или друг момент може да бъде слънчево, дъждовно, мъгливо, а някои състезания - като това в Катар, по подобие на реалния пробег - се провеждат и през нощта. За да изстискате максимума от своята машина и за да сте подготвен за климатичните промени, е препоръчително да посетите и гаража. В ранните етапи на своята кариера нямате кой знае какъв избор по настройките, защото моторът ви не е нищо особено. С напредването на играта обаче ще печелите точки за ъпгрейд в зависимост от класирането си. Може да ги разпределите по различните характеристики на мотора: скорост, маневреност, спирачки и т.н. Освен това може да отключвате нови модели екипировка и каски, с които да екипирате вашия герой. И докато каските носят само визуални промени, ъпгрейдът на мотора е изключително важен за крайния изход на всяка надпревара.

## Управлението

не е толкова трудно, тъй като бидейки реалистичен симулатор, в MotoGP 08 няма да откриете нитро или други приспособления за увеличаване на скоростта.

Вместо това всичко зависи от вашите рефлекси и нюх. Като цяло моторът стои стабилно на пистата и дори и при сблъсък с други машини вероятността да изхвърчите настрани не е много голяма. Играта предлага няколко перспективи, през които да може да наблюдавате състезанието.

Така също е предвидена и опция, с която да се обръщате, за да наблюдавате следващите ви противници. Това може да се окаже особено важно, когато планирате някоя рискована маневра или просто искате да се уверите, че преднината ви е повече от достатъчна. Извън кариерата може да се разнообразите и с някои от останалите видове състезания. Championship е обикновен сезон, в който всичките три класа са отключени и в който може да променяте всички настройки – включително и климатичните – според вашето желание, така че не е необходимо да се изкачвате по стълбицата на кариерата. Както подсказва и името, в Time trial ще се борите за постигане на най-добро време при пробег на дадена писта. Интересно отклонение са т.нар. challenges, които са разнообразни и доста по-динамични от кариерата. Те са общо 50 на брой като в началото отворени са само 4, а побеждаването на всяко едно предизвикателство отключва няколко нови. Те представляват различни задачи като например да направите една обиколка за предварително зададено време или да завършите състезанието, преди спирачките на мотора ви да са се развалили окончателно.

Когато завършвах тази статия, установих, че се затруднявам в оценката си за MotoGP 08. От една страна играта си има всичко, което може да искате от един рейсър: мощни машини, реализъм или екшън в зависимост от желанието ви и така любимите ми ъпгрейди. В същото време и за съжаление тя не можа да ме грабне толкова много. Накрая установих простата истина – MotoGP 08 е повече или по-малко игра за истински фенове на мотоциклетизма. Играта ще допадне най-вече на онези от вас, които си мечтаят поне за малко да се почувстват като новия Майкъл Дуън или Валентино Роси.

### Малко техническа информация

Всеки, който иска да направи успешна кариера в света на високите скорости на две колела, трябва да знае на какво са способни тези мотори. Машините от клас 125 кубика, които MotoGP 08 ви предлага, са само с един цилиндър, тези от 250 кубика са с два, а мощните мотори от 500 кубика имат четири.

И за да добиете представа за истинската мощ на тези зверове, трябва да кажем, че рекордът за най-висока скорост, постигната с мотор от 500 кубика, е 347 км/ч - болид от Формула 1 е развивал максимум 369 км/ч или само с някакви си двадесетина километра повече.

**+**

- Наситен календар с реални писти и състезания
- Ъпгрейд на моторите

графика
звук
геймплей

**4.5**

- Цикълът загрявка-квалификация-състезание става твърде досаден
- Предлага твърде малко реално разнообразие

**–**

| | |
|---|---|
| Жанр: | **Спортна симулация** |
| Издател: | **EA Sports** |
| **http://www.fm09.de** | |
| Изисквания: | **P 1.7 GHz, 1 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC** |
| Мултиплейър: | **Да** |
| Продава се в: | **pulsar.bg, ozone.bg** |

*Орлин Широв*

## Има ли бъдеще в този формат?

# FIFA Manager 09

Трябва да призная най-тържествено и отговорно, че с голямо нетърпение очаквах излизането на FIFA Manager 09. Предишните две игри от серията - 07 и 08, бяха повече от добре организирани и EA напредваха с огромни крачки с всяко следващо издание на футболния си мениджър. Бях сигурен, че и тази година EA и немското студио Bright Future ("Светло Бъдеще" ООД) ще се справят успешно и ще вкарат в ежегодната си серия много нововъведения и изненади за хардкор фенове. За съжаление се оказа, че FIFA Manager 09 малко или повече следва формулата на FIFA Manager 08. Няма да е пресилено ако кажа, че тазгодишната версия на FM е

### почти същата като предишната

Разбира се, нововъведения има, но те по-скоро са козметични и не внасят кой знае какви промени по геймплея и усещането зад монитора. Задачите, с които ще трябва да се занимавате като мениджър на избрания от вас клуб, остават абсолютно аналогични, като дори интерфейсът и реализацията им е като преди.

За незапознатите ще поясня, че във FIFA Manager 09 основните геймплейни аспекти са: клубен футбол, национален футбол и личен живот. В категорията клубен футбол влизат всички задължения, свързани с тренировки, стратегии, тренировъчни лагери, рекламни кампании, фен клубове и т.н., докато в графата национален, попадат ангажиментите ви към сборни отбори на различни държави.

Тук трябва да спомена и за първия фрапиращ бъг във FIFA Manager 09, а именно невъзможността да бъдете уволнени от национален отбор. След като започнах първия си сезон като водач на FC Groningen, получих оферта от няколко национални отбора и вследствие избрах тази на Азербайджан (по финансови причини).

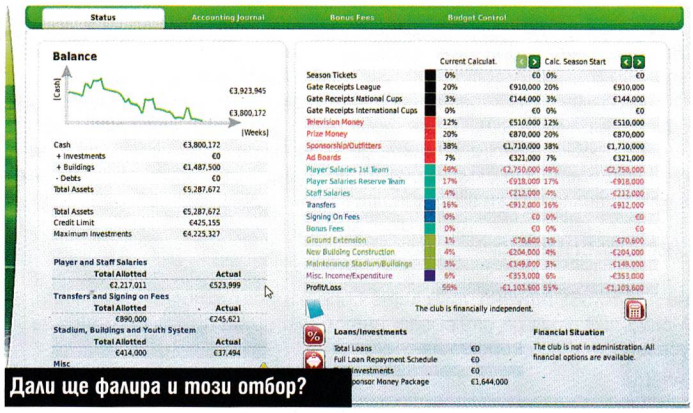
След това в продължение на 2 години всеки мач на азербайджанския национален отбор завършваше с 8-9-10-11 на нула за противника, но така или иначе, никога не чух и забележка относно представянето си. След кратка справка по въпроса се оказа, че адски много геймъри се оплакват от този проблем. Други бяха забелязали, че ако играете с неоригинална версия, задължително бивате уволнен от клубния си отбор в края на сезона... интересно, а?

### Подобренията

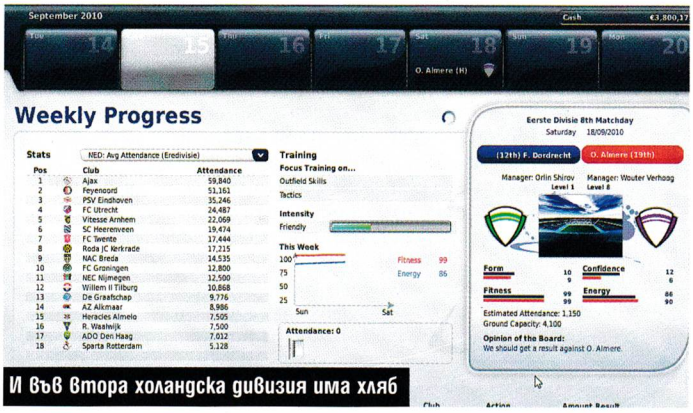
Най-сериозната промяна във FIFA Manager 09 е смяната на тактическите разпоредби. Вместо да ползвате стария 5x5 грид, с който можете да задавате зони за движение на играчите си със и без топка, сега вече имате няколко прости оп-

### История

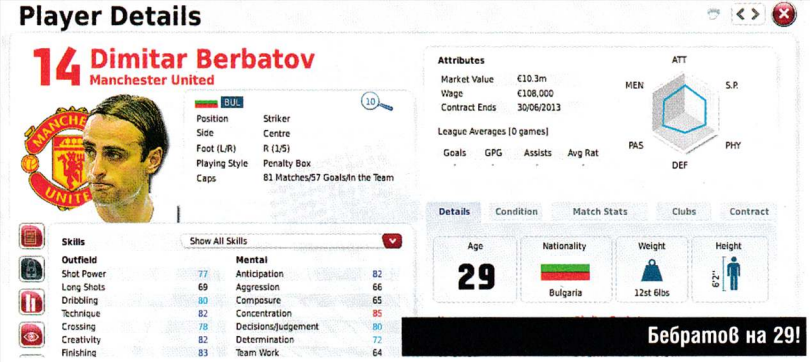
FIFA Manager започна своята история не много отдавна, а именно преди 11 години - през 1997 г.. Тогава бял свят видя изданието, разработено от EA Sports, озаглавено FIFA Soccer Manager. То не пожъна очакваните успехи (заради голямата конкуренция в този жанр по онова време) и EA бяха принудени да сменят името му, като по-късно той се появяваше като The FA Premier League Football Manager 99, 2000, 2001 and 2002. Именно ревюто за първата игра от серията FA PLF Manager беше и първият текст, който моя милост написа за списание PC Mania. След успешното представяне през 2002-ра, EA привлякоха големия екип на немското студио, известно в момента като Bright Future, които тогава работеха над набиращата сериозна популярност футболна игра Anstoss. Именно тези хора са отговорни за последвалия Total Club Manager 2003, който през 2005 година беше прекръстен на FIFA Manager. Така вече 4 години имаме FIFA Manager, но играта вече започна да тъпче на едно място. Какво ли ще предприемат EA?




Дали ще фалира и този отбор?

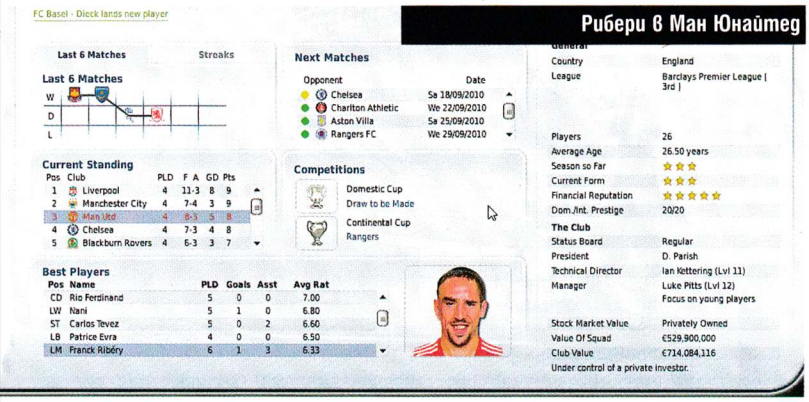



И във втора холандска дивизия има хляб

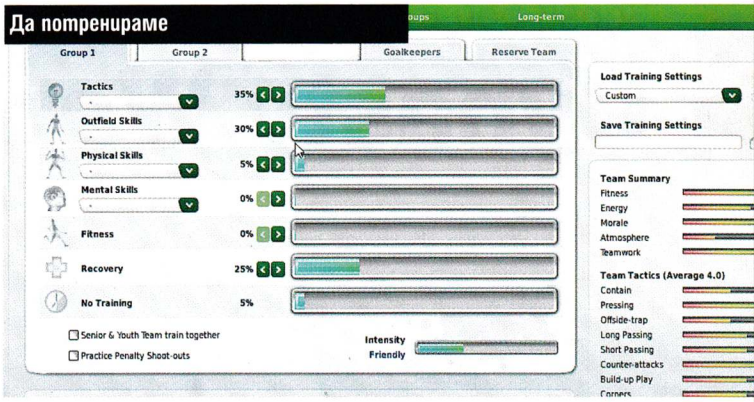


Бебратов на 29!

Определете формацията



Рибери в Ман Юнайтед



Да потренираме

ции - атакуващ манталитет, стил на влизане, честота на спринове и т.н. Тези разпоредби може да са както към целия отбор, така и към индивидуални играчи. Според мен обаче старата 5x5 система беше по-интересна.

По време на мач например вече ще можете да давате директни съвети на играчите си само в 3D мач режим, а в любимия на всички Text Mode тази опция липсва. EA са решили да компенсират това, като в Text Mode на ваше разположение вече са много повече детайли, статистики и по-близко проследяване на по-напечените ситуации. Въпреки това, в този режим не можете да влияете на играта директно, както преди, с подвиквания, а единствено и само, след като спрете играта.

Наемането на нов персонал за вашия клуб също е улеснено. Вече всички позиции са дефинирани много добре, като талантът и нивото на всеки кандидат вече се вижда много ясно и помага при избора на подходящ мениджър, доктор, фитнес треньор и т.н.

## Интерфейсът

Менютата и въобще цялото усещане на FIFA Manager 09 не се е променило особено. Отново ще бъдете засипани с информация относно всичко, като начинът на поднасяне е абсолютно същият, както и в предишната версия.

Някои менюта са посъкратени, други са направени по-удобни и като цяло, новостите в този аспект могат да се нарекат по-скоро оптимизация, отколкото нововъведение. Комуникацията с футболистите например е подобрена, като са добавени нови опции за интеракция между вас и тях. Това важи и за отношенията с половинката ви - докато във FIFA Manager 08 можехте само да подарявате подаръци на жена си (мъжа си), сега вече можете да я/го водите на театър, на вечеря, на семеен обяд, разходка с лодка и много други. Не трябва да пренебрегваме и новата възможност за инвестиции в ниско- или високорискови акции, като с тях можете да забогатеете без дори да работите като треньор.

## Заключение

Въпросът, който си задавах през цялото време, докато играх новата FIFA Manager 09, беше дали тази формула ще продължи да носи успех на EA. Сега, след като във FIFA игрите има Manager Mode и EA все повече и повече инвестират в развитието му, дали не е по-добре да се работи в тази насока?

Защото, въпреки че FIFA Manager 09 използва версия на енджина на FIFA 09, 3D мачовете си остават грозновати и поне според мен, не са удобна опция за проследяването на представянето на отбора ви. Дали пък, ако EA не инвестират достатъчно пари и не обединят двете игри в един пакет, няма да имат повече успех? Защото, както FIFA напредва със съвсем малки крачки, така и FIFA Manager се насочи в тази посока.

Докато преди всяка версия беше адски по-различна от предшественика си, сега "Светло Бъдеще" ООД и EA сякаш са си внушили, че са намерили правилния формат. За това еднозначно говори подобието между FM09 и FM08 и съдейки по отзивите на феновете, това май не беше най-добрият ход на EA. Аз лично съм доволен от FIFA Manager 09, въпреки че ѝ отделям и ще ѝ отделям по-малко време, отколкото на нейния предшественик.

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC Mania

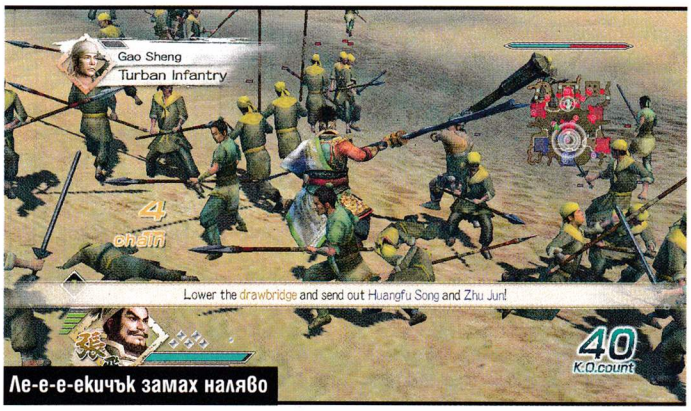
| | |
|---|---|
| Жанр: | **Екшън** |
| Издател: | **KEOI** |
| **www.dynastywarriors6.co.uk** | |
| Изисквания: | **P 1.6 GHz, 512 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, X360, PS3,** Мултиплейър: **Не** |
| Продава се в: | **ozone.bg, pulsar.bg** |

*Стефан Хаджиев*

## Здрав бой в Древен Китай

# Dynasty Warriors 6

Преди много, много лета компютрите и конзолите бяха представители на два коренно различни типа платформи - с ясно изразени физиономии поне от гледна точка на игрите, които предлагаха. Едните джаджи се включваха в телевизорите и предлагаха пре-



Ле-е-е-екичък замах наляво

Туй с червената светлинка е яко

Не бягайте, де!

димно здрав бой и гонене, докато верните PC-щайги разчитаха и на някои малко "по-сложни" жанрове от рода на куестове, стратегии и подробни симулатори. Днес основните TV приставки могат да се екипират с чудеса от рода на клавиатури, допълнителни твърди дискове, връзки към интернет и т.н., и т.н. Компютрите продължават да държат фронта, но все повече от старите PC геймки намират свое XBox или PlayStation превъплъщение. В случая интересното е, че обратният път също става все по-популярен, като ранните кошмарни опити стил Resident Evil отстъпват място на някои прилични произведения, едно от които е и настоящата Dynasty Warriors 6.

## 1, 2, 3, 4, 5, 6...

Както може да се досетите от името тази игра, тя е пореден епизод в една прилично дълга серия. Първообразът на настоящото чудо е излязъл преди 11 години за първото поколение на PS и от тогава досега е генерирал към 9 милиона продажби за разпространителя си KOEI. Днес епизод 6 се произвежда за XBox 360, PS2, PS3 и PC като геймката не е изневерила много на своя първообраз и продължава да бъде здрав кунг-фу екшън без силно изразени лирически отклонения.
Историята на играта ни запраща в Древен Китай някъде към края на династията Хан. Основният мотив на сценария е хаосът в Поднебесната империя и три фракции/кралства, които се борят за нейното овладяване. От време на време Dynasty Warriors 6 вмъква по някое обяснение на геополитическата ситуация, но като цяло подадената информация остава на заден план. Действието на чудото и целия геймплей са дотолкова наситени с тупаници, че внасянето на каквато и да е подробна история е почти безсмислено. Целта на произведението опира до цикъл от брутално размазване на противници и минаване на следващото ниво.

## Детайли, подробности и геймплей

На теория изкуственият интелект на играта се адаптира към действията на наша милост и се опитва да ни изненада по възможно най-неприятен начин. На практика, а и както бе споменато в горните редове, всичко опира до умело раздаване на удари. Дори при най-високото ниво на трудност няколко точни замахвания и комбота анихилират всичко в радиус от няколко метра.
Друг момент е, че с трупането на опит героят може да бъде ъпгрейдван. Различните способности са разделени в дърво, което от далеч мяза на технологичния храст на игри от типа на Цивилизацията. Настройването на определени черти има значение и видим ефект, но отново, както е и при AI-то, играта е направена така, че с малко по-умело щракане по клавишите всички проблеми биват решавани бързо и ефикасно.
Един от малкото моменти, който има пряко и отявлено значение към битките, е системата Ренбу (Renbu). Идеята ѝ се крие в това, че комботата и тяхната сила зависят от една отдадена на тях скала - колкото по-запълнена е тя, толкова по-ефективни и зрелищни са специалните удари. В случая "точки" се трупат при всяко по-успешно обикновено млатене и се губят при бездействие и понасяне на тупаници. Ако играчът успее да събере достатъчно червени точки, може да бъде възнаграден с възможността за няколко наистина шарени и смъртоносни изпълнения, които наистина заслужават да бъдат видени.
Dynasty Warriors 6 има и лекия мотив на супер героизъм, което с други думи означава, че често човек влиза в ролята на герой, който е поне с 20-50 сантиметра по-висок от околните и че често противниците умират значително по-лесно в сравнение с приятелски настроените индианци. В една типична мисия наша милост, още един или два супергероя и стотина войника нападат няколко лоши супер индивида и тяхната армия от хиляди солдати.

## Made in Asia-Pacific

На хартия Dynasty Warriors 6 не изглежда като извисен продукт с прекрасни графика звук и управление, но в реалния живот почти всеки би установил, че авторите на баталията са се потрудили здраво, за да адаптират играта към компютърната платформа и са успели да изградят нещо наистина хубаво.
За разлика от много други чудеса, които са прехвърлени грубо от PS или XBox основи към вариант PC, контролът на настоящия продукт е учудващо приятен. Клавиатурата отново приема формата на гигантски джойпад, но като цяло копчалъците са разположени добре и управлението над действията на героя става за пример. Единственото нещо, за което трябва да се внимава е, че баталиите са често до толкова енергични, че шансът някой клавиш да бъде изкъртен необратимо не е никак малък. От гледна точка на видеото и аудиото интересното на Dynasty Warriors 6 е, че прекомерно азиатските мотиви са просто навсякъде. Външността на героите, тържествените реплики, с които обявяват, че ей-сега ще отсекат нечия глава в името на каузата, са чиста класика. До някъде документален филм за реалността в Япония или Китай би помогнал за аргументиране на това мое твърдение, тъй че ако попаднете на някой, го изгледайте внимателно... Друг момент в случая е, че целият този източен мотив с всичките си шарени и екзалтирани нюанси е адски приличен. С този си вид Dynasty Warriors 6 изпъква на фона на повечето PC произведения и е един много свеж продукт от аудио-визуално отношение. Детайлите по графиката и звуците са много, а битките са красиви и запленяващи.

## Сайонара...

В конзолния си вариант Dynasty Warriors 6 е изправен пред много сериозна конкуренция и определено не се нарежда сред най-добрите представители на жанра. За сметка на това в своята PC вариация играта е една сполучлива баталия. Действието, в комбинация с ненатрапчивата история, приятния контрол и добрата графика, я прави наистина хубав продукт. От доста време не бях попадал на игра, която да е толкова лека, разтоварваща и забавна. Определено бих препоръчал Dynasty Warriors 6 на всеки, който се опитва да прекара по няколко минути на ден в неангажиращо и лежерно джиткане.

| | |
|---|---|
| Жанр: | **3D шутър** |
| Издател: | **Activision** |
| **www.callofduty.com** | |
| Изисквания: | **P IV 3 GHz, 512 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii** |
| Мултиплейър: | **Да** |
| Продава се в: | **pulsar.bg, ozone.bg** |

*Владимир Тодоров*

Един чистокръвен, брутален и супер динамичен екшън

# Call of Duty: World at War

Поредният десант

*Вярвате или не, Treyarch изкупиха греховете, насъбрани покрай посредствената Call of Duty 3, и успяха да създадат един умопомрачително див шутър. И ако не главозамайващ и по-добър от Modern Warfare, World at War със сигурност е поне равен нему. Не случайно авторите му го наричат сървайвъл хорър от първо лице. И не случайно го рекламират като една от най-добре изглеждащите игри до момента...*

Убеден съм, че вече сте чули: действието на World at War отново е забито във Втората световна. Естествено, това предизвика мрънкане на килограми и редица повдигания на вежди от страна на хората, обикнали модерния сетинг в предния Call of Duty, дело на Infinity Ward. Но какво да се прави – такъв е животът. Тъкмо когато си мислиш, че темата за вечната битка между Оста и Съюзниците е отшумяла на игровия фронт, все ще се намери някоя високобюджетна игра, която да те опровергае. Така че никога не казвай никога – заглавия по Втората световна вероятно ще има, докато геймсцената е жива. Или поне докато не избухне Трета световна... Но да караме по същество. Фактът, че повечето сблъсъци, които World at War пресъздава, са малко или много неизвестни за обикновения геймър, е плюс. Кампанията, посветена на американските войници, ще ви отведе на

## Тихоокеанския фронт

където вие сте военнопленник на японската армия. Още щом отворите очи, ще станете свидетели на първата брутална сцена - командир ослепява ваш другар с цигара, след което отстъпва мястото на свой подчинен, който довършва жертвата, прерязвайки гръкляна й. Миг преди да е сторил същото и с вас, от нищото изниква американски войник, който разсича безцеремонно екзекутора и ви освобождава...

Оттук насетне започва истинският екшън. Параноята в тази кампания ще ви обсеби тотално още в първите минути. Японците постоянно ви устройват капани, дебнат в засада в храстите или по дърветата, изникват буквално от нищото или се преструват на умрели. Някои пък се втурват към вас с писък, готови да ви набучат на байонета си. Тогава не ви остава нищо друго, освен да ги намушкате първи, ако искате да живеете.

Именно затова в първия момент, в който се докопате до огнехвърлачката, ще почувствате истинско удовлетворение. С нея ще превърнете бойното поле в същински пламтящ Ад! Японците са се окопали добре, а на вас се пада съмнителното удоволствие да нахлуете на тяхна територия и да ги изпепелите живи!

Естествено, огнехвърлачката си има и своите минуси. В един момент от истеричните писъци на горящите ви жертви, както и от осеяната с обгорели трупове земя, може наистина да ви се догади. Кой е казал обаче, че войната е хубаво нещо? Истинско попадение е една от мисиите, която ще ви качи на пилотиран от компютъра самолет, като вашата задача е да потопите всякакви по вид плавателни съдове на японците, местейки се от едно оръдие на друго. В един момент ще трябва да се отбранявате и срещу самолети, а когато видите, че собствената ви армада е унищожена, ще се спуснете във водата, за да се опитате да спасите оцелелите войници... А междувременно продължавате да отблъсквате прииждащите противници. Няма такъв екшън, няма такива специални ефекти.

Запознайте се със сержант Резнов

## Пътят към Берлин

Руската част от кампанията, която ще ни пренесе в най-тежките дни от нацистката окупация на Сталинград, започва не по-малко брутално. Вашият герой се събужда в локва кръв, а около него е пълно с трупове на загиналите му другари. Гарваните кълват труповете, наоколо броди немец, стрелящ по онези, които според него все още дишат, а небето над вас е осеяно със самолети. Съдбата обаче е милостива и войникът ви подминава без да ви направи нищо... Още в първата мисия ще вземете участие в една напрегната снайперистка игра на котка и мишка, в която ще обикаляте из улиците, дебнейки в окопите и избивайки наред всичко де-що видите. Немец се разхожда с огнехвърлачка? Изчакайте да се доближи до няколко свои приятелчета и стреляйте в резервоара на гърба му, за да ги взривите всички на куп!

Следващите мисии пък ще ви пренесат в последните дни на войната, когато Червената армия напредва към Берлин. Тогава ще бъдете въвлечени в едно наистина безцеремонно клане на нацисти – разстрелване в гръб или директно през дървените им укрепления, хвърляне на коктейли „Молотов" в окопите, пръскане на черепите на полуживите... Друга мисия ще ви натовари на прилично бронран танк, екипиран с огнехвърлачка, за да направите на пихтия всичко, което все още мърда по пътя ви. Въобще - Treyarch не са пестили откъм извращения и червена лепкава течност, така че се подгответе за някои наистина брутални сцени.

## Никой не се сражава сам

За всеобщо нещастие соловата кампания е почти толкова кратка, колкото и тази в предната част. Но добрата новина е, че отново може да преминете през нея заедно с още няколко свои приятелчета, благодарение на кооперативния режим на игра, който Treyarch така умело са вплели.

Каквото и да си говорим обаче, мултиплейърът в World at War е същинската черешка на сладоледа. На пръв поглед той прилича особено много на този в Modern Warfare, най-малкото защото е също толкова динамичен и брутален. Treyarch обаче са се постарали, доколкото могат, да го доразвият и да добавят по някой и друг нов елемент.

Най-общо казано, подобно на соловата кампания, и тук ще може да се сражавате на две ос-

### Нощта на злите немъртви нацисти

Сигурно ще си помислите, че някой в дизайнерския екип на Treyarch е тотално превъртял, но бонус кооп режимът Nazi Zombies е може би един от най-яките и забавни моменти в World at War.

Вие и трима ваши приятели ще се окупирате в бункер и ще се опитате да устоите на множество вълни от зомбита, които всячески се опитват да стигнат до вас. Колкото по-дълго успеете да оцелеете, толкова по-трудно ще става. Естествено – рано или късно ще умрете. Въпросът е кога.


ПРОМОЦИЯ!
ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3
Обади се от стационарен телефон 09004 1710
SMS на номер 1710

734503 Представи си како Пено
734504 Устата - Мале, Мале
734505 Бански на лалета
734506 Ядосан китаец
РЕАЛ ТОНЕ
Оргазъм 734507
Баба псува яко 734508
Хей секси, вдигни си телефона 734509
Yoda - Message from the dark side 734510

КАРТИНКИ
129286 129287 129288 129289 129290 129291
НАД 18 129292 129293 129294 129295 129296 НАД 18 129297

JAVA ИГРИ
SEX XONIX 221847
Sexxonix Hentai 221848
WORMS 221849
LUXOR 221850
SexTrip 221851
221852
UP AND AT 'EM 221853
221845 PYRO
Първо накарай твоята публика да си избере една от 4-те свещи на екрана на телефона. След това ги накрай да духнат свещите... и познай... точно избраната свещ ще изгасне, а другите ще останат да горят.
ФОКУСИ
CARD OMEN
Дай телефона на твой приятел, остави го да си избере карта от тестето, докато ти си обърнат с гръб. Нека запомни картата си и да затвори тестето. Тогава погледни в очите му, концентрирай се и назови избраната от него карта. Яко, нали :)
221846
Sexy Blondes 221854
CHESS 221855
Lesbian Dreams 221856
PARIS 221857
Fetish Girls 221858
Beach Girls 2008 221859
GLORY ROMAN EMPIRE 221860
NIGHT OF THE NINJA 221861
CRASH ARENA 3D 221862
Sex Park 221863
FORMULA FREESTYLE Racing 221864
1066 221865
MARC COLLINS PHOTOGRAPHY 221866
REVIVAL 221867
PRINCESS 221868
Gothic 3 THE BEGINNING 221869
TOWNSMEN 4 221870

ВИДЕО ЕЗДА 221840
ГАДЖЕТА НАД 18 221841
LOLITA НАД 18 221842
КУНГ ФУ - СЕКС 221843
ЕВА 221844

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

новни бойни полета. В едното се колят руснаци и немци, а на другото – японци и американски пехотинци. За разлика от Modern Warfare обаче в първия конфликт ще може да използвате и бронирани превозни средства – факт, който особено много допринася за разнообразието на геймплея.

Берлин трябва да падне

## WWII мод на Modern Warfare или нещо повече?

Ако сте прекарвали часове в онлайн престрелки из бойните полета на Call of Duty 4, в играта на Treyarch ще се почувствате като у дома си още от самото начало. Системата за „развитие" на героя отново е тук, наред с добрите стари perks. С течение на времето ще трупате опит, ще качвате нива и ще научавате нови умения, ще получавате още оръжия или различни ъпгрейди за тях. World at War възнаграждава играчите по начин, подобен на този в Modern Warfare. Тук-таме обаче се открива по някоя свежа идея. Например ако успеете да убиете седем души, без да умрете, ще може да викнете любимите ми кучета, които да погнат противника ви или да открият неговото скривалище. Повечето perk-ове в World at War обаче са идентични с тези в Modern Warfare. Просто са преименувани, за да паснат повече на епохата, в която се биете. Например Claymore е вече Bouncing Betty. Естествено, има и няколко нови като Flamethrower и Fireproof, които говорят сами за себе си. Благодарение на Toss Back пък, ще връщате всеки път противниковата граната в последния момент, а Shades ще ви снабди със слънчеви очила, които ще ви предпазват от ослепяващата светлина на фосфорните фалш-феери.

## Суровото лице на войната

Във визуално отношение никой не би могъл да има каквито и да било забележки към World at War, която използва модифициран енджин на Modern Warfare. Освен може би хората с по-слаби щайги. Иначе играта изглежда великолепно, в пъти по-кървава, отколкото която и да е досегашна Call of Duty част, и предлага зрелищни експлозии, дебнещи зад всеки ъгъл. Звуковите ефекти също не са за подценяване – взривове, викове, крясъци, свистящи куршуми... Знаете за какво иде реч. Що се отнася до музикалното оформление – то е нечовешки добро и повдига адреналина на макс. А за да допълнят усещането, че се намирате в киносалона, гледайки някой холивудски филм, на помощ идват актьорските таланти на

## Кийфър Съдерланд и Гари Олдман

Особено характерният глас на главния герой от „24" озвучава ефрейтор Роубък – същият, който ви спасява още в самото начало на играта. Гари Олдман, който доказа, че може еднакво добре да играе и граф Дракула, и затворника от Азкабан, пък ще влезе под кожата на жадния за кръв и отмъщение сержант Резнов, с когото се сражавате рамо до рамо в руската кампания на World at War. Дано сега, когато най-накрая успяха да направят играта по Втората световна, за която винаги са мечтали (поне по собствените им твърдения), Treyarch ще загърбят този изтъркан сетинг за добро. Поредицата Call of Duty има огромен потенциал и доказа, че хората обичат динамични, зрелищни и силно скриптирани военни шутъри. Нека само да не забравяме, че Оста и Съюзниците не са единствените, воювали на този свят. Gearbox, авторите на Brothers in Arms, работят от отдавна по тактически екшън по филма „Пришълеца". А Infinity Ward показаха, че модерният сетинг в поредицата Call of Duty е особено популярен. Така че крайно време е и Treyarch да измислят нещо по-различно. Защото ако следващата им игра отново е шутър на подобна тематика, честно казано ще им се изсмея в лицето.

Как се унищожава подобно нещо?

- кървава и особено брутална кампания
- отличен мултиплейър напълно в духа на Modern Warfare
- зомбита в коопрежим

графика
звук
геймплей

5.5

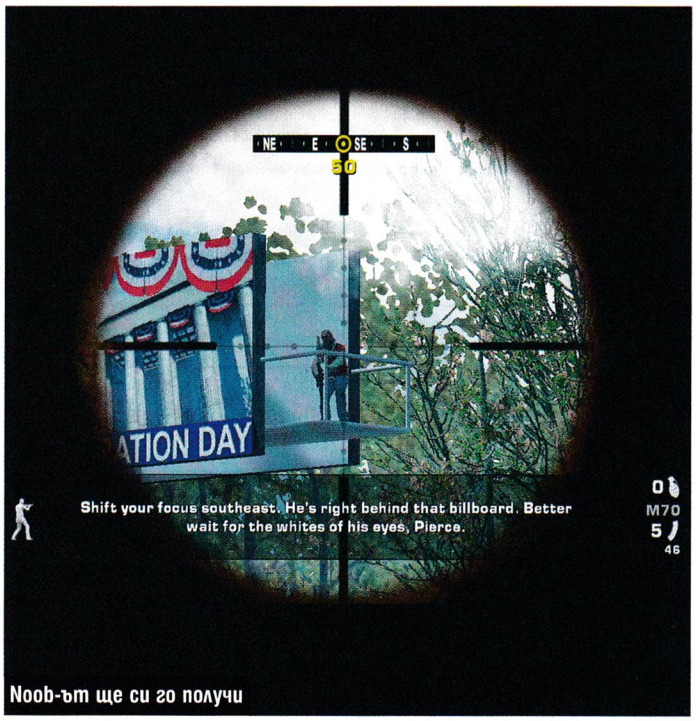
- понякога прилича твърде много на WWII мод за Modern Warfare

Жанр: **Екшън**
Издател: **Activision**
**www.activision.com**
Изисквания: **P 2.2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC ,X360, PS2**
Мултиплейър: **Не**

*Георги Панайотов*

Доста безсмислена!

# Secret Service: Ultimate Sacrifice



Noob-ът ще си го получи

Еха, винаги съм си мечтал да стана агент на тайните служби, охраняващи президента на САЩ. Мисълта да ходя с бяла ризка, черно костюмче и тапа в ухото, докато покрай мен се шматкат шефа на всички янки и първата му дама, е то-о-олкова вълнуваща! Всъщност съм силно шокиран от факта, че Activision доброволно са добавили игра като Secret Service в портфолиото си.

## Мотивационна дилема

Secret Service: Ultimate Sacrifice дава уникалния шанс да се вселиш в тялото на агент (не си направих труда да му запомня името), част от личната охрана на американския президент - последният е измислен, което ограбва играта от чувството за автентичност и съвсем реалната възможност ККК да поиска главата на Обама в скоро време. В серия от десетина мисии ще трябва да опазиш драгоценния му (или на някоя друга VIP персона) задник, поемайки куршумите вместо тях... Ок, игра, в която основната ти цел е да плонжираш пред някого, за да бъдеш застрелян... абе само аз ли съм, или това не звучи като кой знае какъв фън?

## Едно добро начало

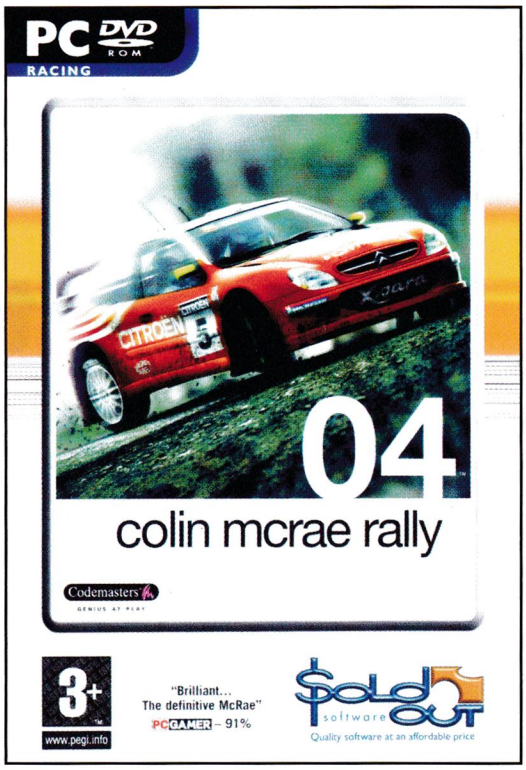
Всъщност играта започва доста добре. Няма интро, но готина поредица от сателитни анимации успява да те втръби. Краткият туториял е безумно смешен, поставяйки те на поредната визита на президента до Линкълн мемориала във Вашингтон. В слушалката на ухото си чуваш заповеди от началника си - "Присъедини се към охраната", "Прескочи оградата", "Клекни под платформата". В същото време около теб е фраш с Агентсмитовци, които бързо те вкарват в матрицата. Опитвайки се да се вживея в ролята, побутнах един от тях във вял опит да си изкрънкам фасче - никаква реакция.
Докато президентът си чоплеше носа и чакаше най-накрая да се присъединя към компанията му, подскачах малко пред една от журналистическите камери, след това около един от агентите, а накрая се опитах да се изплезя на тълпата, предизвиквайки дебат на тема "За какво отиват парите на данъкоплатците". Поради липсата на каквато и да е реакция от страна на медиите и агентите по повод привидно изключилия се от системата техен колега, реших да си следвам мирно и кротко обжективите и да оставя фъна за друго заглавие.

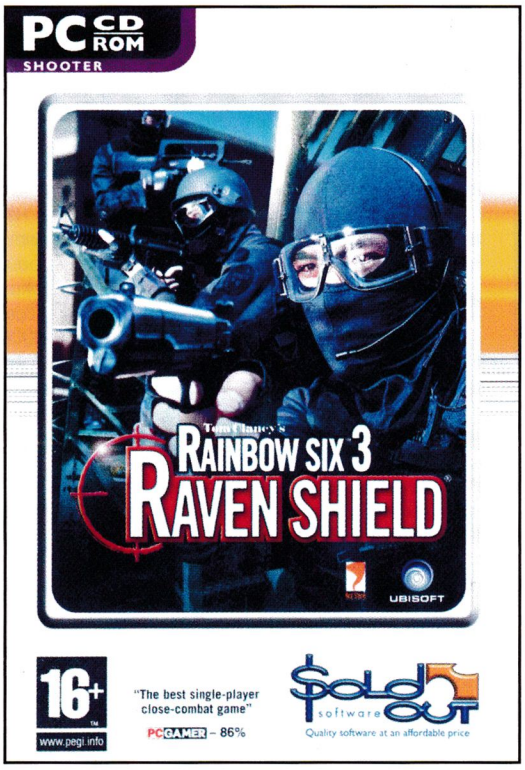
## Тоталното омазване

Няколко крачки след президента и БАМ! - криза. Вълна от терористи го атакуват. Странно, при положение че, докато се шматках, огледах добре тълпата и не забелязах никакви хора с маски и типични Counter-Strike боди скинове. Изведнъж играта ми връчи MP5-ка и ми каза - брани задника на VIP-а с цената на собствения си.
Ок, 4-5 цели, ниско ниво на поражения от стрелбата им, висока точност на личното оръжие при стрелба в движение, елате за pwnage. Разчиствам лошковците в движение, раздавайки състрадателни headshot-и, когато играта щастливо ми съобщава, че съм се отдалечил на повече от 20 метра от президента и въпреки, че съм спрял врътлитащите към единствения вход терористи, губя играта. Хъх, кво?! Абе я Alt+F4, да му се не види. Ако за янките е фън да си стоят до президента, чакайки да поемат куршума вместо него доколкото да изнесат лошите с парцалките, то това си е изцяло техен проблем!

## Финално

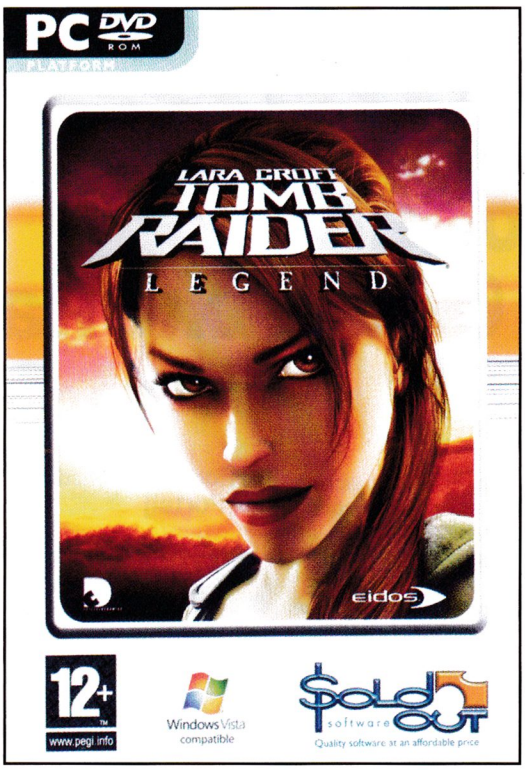
Единствената причина да си взема тази игра е, ако се предлага безплатно към детското меню в щатските`Макдоналдси, но пък нивото й на насилие не го позволява. Друга евентуална причина би било за трейнинг на спешъл силите в САЩ, но пък тогава нямаше да можеш да си я купиш във всеки магазин за развлекателен софтуер.
Не, наистина - нямам никаква идея, защо тази игра съществува и защо хората, работили по нея, са го направили, поне по средата на проекта е трябвало да видят на къде отиват и да си спестят резила!
Комбинирайте куция геймплей със зверски неоптимизираната графика, връщаща те меланхолично в 2006-та, но със системни изисквания, които карат и по-силни машини не просто да се задъхат, а съвсем да увиснат.

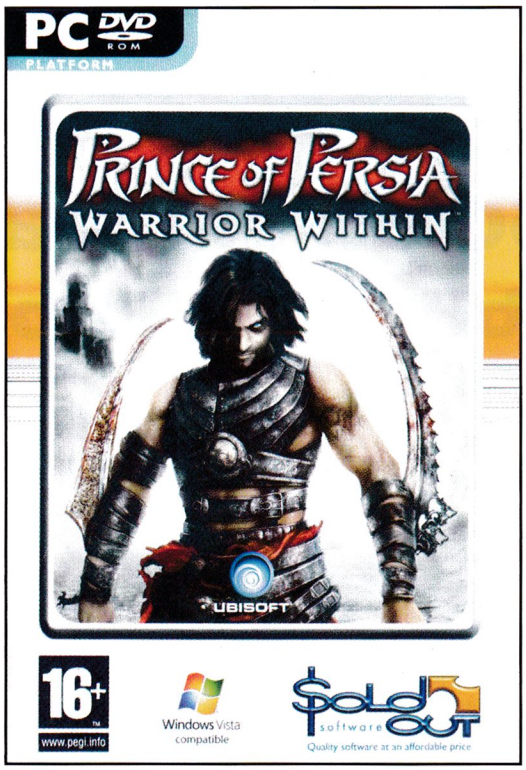


GRAMIS
компютърни игри на български

класически хитове



**19,90 лева**

**търсете в Germanos, Пикадили, Metro**

*Пламен Димитров*

# Какво би станало, ако Гордън Фрийман беше жена...

## Half-Life: Decay [Half-Life]

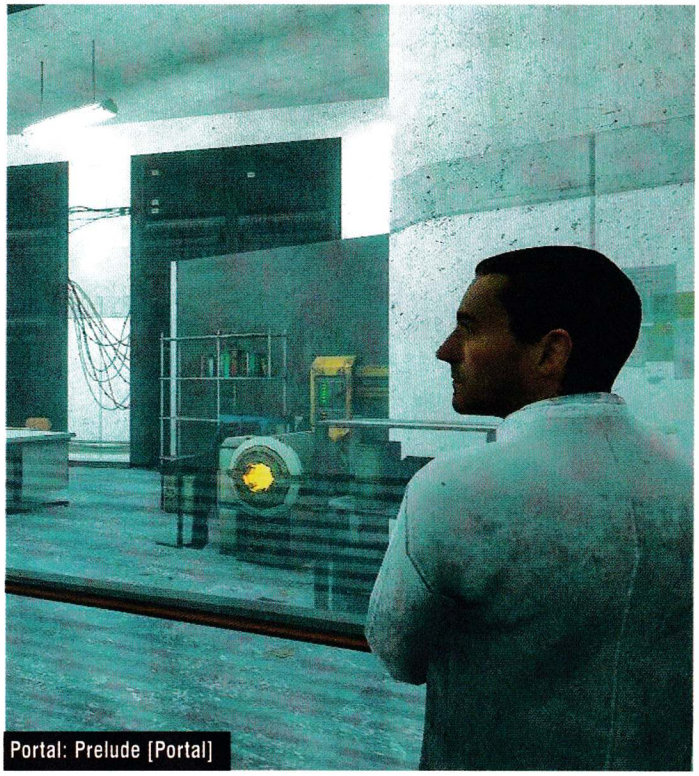
*http://decay.half-lifecreations.com/*
*Статус: Готов*

Може би не помните, но съвсем скоро, на 19-ти ноември, се навършиха десет години от излизането на Half-Life. По време, когато хората спореха коя игра е по-добра - Quake III или Unreal Tournament, този екшън успя да си спечели огромно количество фенове благодарение най-вече на дълбоката си и интересна, пък макар и леко засукана и трудна за разбиране история. Голям плюс на играта беше и нейният изключително user-friendly енджин, който позволяваше тя да бъде променяна до неузнаваемост.
От това, както всички знаем, се родиха хиляди модификации, като най-известната от тях е самият Counter-Strike.
Преди десет години Half-Life успя да промени представите на все още развиващата се гейминдустрия за това как трябва да се правят екшъни - с много стрелба, но и с достатъчно съспенс.
Три години по-късно играта е портната за PlayStation 2, само че с един допълнителен бонус - малко разширение, наречено Half-Life: Decay.
Там се връщаме в тъмните коридори на изследователския комплекс Black Mesa, но за малко изоставяме човека с металния лост и играем през очите на две жени-лаборантки. Очевидно в Black Mesa ти трябва и документ от военните, че можеш да разглобиш автомат за петнадесет секунди. Decay е кооперативна мултиплейър джитка, в която (за конзоли е все пак) единият играч поема ролята на д-р Колет Грийн, а другият - на нейната колежка Джина Крос.
За съжаление, тази разширена версия така и не се появява на компютърен екран...
До днес, когато имам удоволствието да ви представя работата на екип украинци, които са се заели с пренасянето на разширението и за PC под формата на мод.
Опцията за split-screen за съжаление е зарязана поради ограниченията на компютърната периферия, но малко или много имате контрол и над двете мадами.
Ако искате да изследвате още от вселената на една невероятно интересна, пък било то и малко стара игра, Decay е точно като за вас.

## Portal: Prelude [Portal]

*http://www.portalprelude.com/*
*Статус: Готов*

От трите игри, които Valve бяха пакетирали в своята Оранжева кутия миналата година, като че ли никой не очакваше най-големият хит да е точно Portal. Все пак сагата за безмълвния доктор Фрийман никога не остарява, а някои хора чакаха Team Fortress 2 повече от десетилетие. Въпреки това иначе непретенциозната и доста кратка игра, в която дори нямате истинско оръжие, успя да засенчи комшиите си по кутия с оригиналния си замисъл и наистина кефещия черен хумор. В момента едва ли ще намерите геймър, който да не знае за Тортата (тя е лъжа) и да не си е тананикал поне веднъж песнич-


Portal: Prelude [Portal]

Killing Floor [UT 2004]

Half-Life: Decay [Half-Life]

ката Still Alive.
Въпреки това за Portal не се появиха почти никакви сериозни модификации. Енджинът е добре познат на модърите и излязоха доста нови изпитателни зали, но това са просто мап-пакове, а не истински, пълнокръвни модове. Затова бях много приятно изненадан, когато попаднах на Portal: Prelude – мод, който освен деветнадесет карти предлага и история, озвучение и всичко останало, както си му е редът.
Prelude е фенски прикъл на оригинала и действието в него се развива преди побърканото AI GLaDOS да превземе изпитателния център. Тук все още лабораторията се контролира от живи хора, а вие поемате ролята на Аби, поредното злощастно опитно зайче на корпорация Aperture Science. Още от самото начало става ясно, че модът не е насочен към начинаещи. Всички нива са доста по-сложни от тези в оригинала, а последните са направо убийствени, но си заслужава. Самият дизайн на изпитателните полигони е доста добър и на моменти успешно се съревновава с произведението на Valve.
Уви, не липсват и недостатъци. Portal: Prelude гъмжи от бъгове, въпреки че авторите му редовно го обновяват и премахват познатите такива. Самият екип е съставен от французи, така че не очаквайте при диалозите да се лее перфектна шекспирова реч.
Също така историята, макар и нелоша, има някои пробойни що се отнася до връзката с оригинала. Например: знаем защо GLaDOS ни подлагаше на тежки изпитания – защото се беше чалнала. Някакси обаче не е логично и хората от Aperture да имат същото човеконенавистно отношение към главната героиня. Но като цяло Prelude е един страшно изпипан продукт и няма да съжалявате ако го пробвате, поне докато от Valve не издадат истинско продължение.

## Killing Floor [UT 2004]

*www.killingfloor.net*
*Статус: Готов*
Модовете за зомбита са като че ли един от най-популярните жанрове, поне що се отнася до FPS игрите. Изобщо не страдаме от липса на подобни заглавия, но тъй като зомбитата така или иначе са безсмъртни, в това има някакъв резон.
Защо тогава точно Killing Floor? Въпреки че е част от доста пренаселен подраздел игри, този мод успява да си спечели немалка популярност и солидно комюнити.
Целта в него, както обикновено, е една-единствена – да оцелееш. Модификацията е насочена към кооперативен мултиплейър, в който вие и вашите приятелчета ще трябва да преживеете постоянно увеличаващи се по брой и сила вълни от умрели (но все пак не достатъчно) гадове.
Почти няма нужда да се учите на завързани трикове, за да участвате пълноценно – ако някога сте играли екшън от първо лице, ще се справите някакси. Между отделните рундове имате възможност да си "напазарувате" амуниции, оръжия и аптечки, след което отново трябва да се хвърлите в мелето. Битката продължава, докато не загине и последният член на групата, или докато не преборите всички вълни, но не възлагайте големи надежди на това – не се случва често. Казано накратко това е един подходящ мод за разпускане и за убиване на няколко часа (а защо не и на няколко стотици ъндеди).

АБИТУРИЕНТСКИ АЛБУМИ
и видеозаснемане на балове
fo™ studio school photo service

тел: 0897 555 484
www.studiofo.net

Владимир Тодоров

Червената мания

# Command & Conquer: Red Alert

Ако месеца класическата стратегия Red Alert стана безплатна. В края на октомври пък излезе и нейната трета част, която имаме удоволствието да ви представим в този брой. Така че какъв по-добър повод от това, за да ви върна назад във времето, когато поредицата за първи път плени сърцата на милиони стратези по целия свят. По всяка вероятност в това число попадаш и ти. Да, ти, който четеш тази статия...

## Имало едно време едно студио, наречено Westwood

То не знаело какво е лоша игра. Всичко, което било подписано с тяхното име, на мига се превръщало в класика. Дали ще е приключенският куест Legends of Kyrandia, футуристичната стратегия Dune II или магическата ролева игра Lands of Lore - това нямало значение, защото нито един жанр не можел да им се опъне. А когато създали поредицата Command & Conquer, близардската стратегия WarCraft II най-накрая намерила своя достоен конкурент. Завихрил се спор, който бушувал цяла година и сякаш нямал край... Докато един ден, през далечната 1996 г., Westwood не решиха да пуснат своята

## термоядрена бомба Red Alert

която успя да заличи всички спомени за враждата между орките и хората за доста дълго време. Три ключови елемента направиха тази RTS един от най-култовите за времето си - интуитивен интерфейс, страхотен баланс и увлекателна история.
На първо място – интерфейсът на Red Alert бе в пъти по-добре развит, отколкото при повечето стратегии по онова време. Можехме да даваме по няколко команди наведнъж, да създаваме групи от бойни единици, които впоследствие да избираме с 1, 2, 3... И най-вече – да контролираме множество юнити едновременно.
Но именно

## балансът между двете враждуващи фракции

направи Red Alert толкова популярна. За разлика от заглавия като Total Annihilation и WarCraft II, където всяка от расите разполагаше с единици със сходни умения, а вашата основна цел е просто да направите по-голяма армия от тази на противника си, в стратегията на Westwood бе въведено правилото „камък, ножица, хартия" т.е. всяка единица, колкото и мощна да е, си намира майстора в лицето на някой друг противников юнит. Не е нужно да ви казвам, че по-късно това става основополагащо правило за жанра. Но Red Alert за първи път подкани играча да открие и използва всички преимущества на своята фракция, за да компенсира нейните слаби страни.
Що се отнася до историята – Red Alert ни отвежда през 50-те години на миналия век

## в една паралелна вселена

която Алберт Айнщайн създава, без да иска. В нея Хитлер не създава Третия райх, в резултат на което милиони хора не умират по време Втората световна война, просто защото тя не избухва. За сметка на това обаче СССР, под командването на Йосиф Сталин, натрупва все по-голяма мощ, превзема територии от Китай и в един момент решава да нападне и цяла Източна Европа. За да се противопоставят на инвазията, потърпевшите държави сформират съюз и избухва нов, унищожителен конфликт. Една по-различна, оцветена в червено Втора световна, с която нацистите всъщност нямат нищо общо.
Като се замисля обаче, едва ли е нужно да ви убеждавам колко велика е тази игра. Сигурен съм, че ако погледът ви се е спрял над тази страница, със сигурност Red Alert е сред любимите ви стратегии. Така че ако чувствате приливи на носталгия, защо не я подкарате отново? Както вече стана дума – отскоро тя е напълно безплатна.

## Препратки към Tiberian Dawn

Макар че пръв поглед единствената прилика между Command & Conquer: Red Alert и Command & Conquer: Tiberian Dawn е в заглавието, „червената" стратегия се води за предистория на своя постар събрат. По време на кампанията с руснаците, макар и рядко, може да видите Кейн в ролята на мистериозен съветник на Сталин. Оказва се, че именно този гологлав лидер на братството на Nod е бил основният подстрекател войната между СССР и Обединените нации. Нещо повече – в края на кампанията Надя, любовницата на Сталин, която оглавява НКВД, се оказва и е таен член на самото братство - казва на играча да „поддържа това темпо", докато Nod „не се уморят от СССР в началото на 90-те". Кейн обаче я прекъсва рязко и заявява, че той „е бъдещето".

# КОЛЕДЕН БОНУС ПАК!

две списания + две игри
търсете от 8 декември до 31 януари

2 СПИСАНИЯ PC MANIA 2 DVD ДИСКА СЪС СОФТУЕР + 2 ИГРИ XING

ИЗВЪНРЕДНО ИЗДАНИЕ

6 ЛЕВА

PC mania
www.pcmania.bg

XING interactive

ИЗВЪНРЕДНО ИЗДАНИЕ

ИГРИТЕ И СПИСАНИЯТА СА РАЗЛИЧНИ
ВЪВ ВСЕКИ КОНКРЕТЕН БОНУС ПАК

3 800819 010316 07>

игрите и списанията са различни
във всеки бонус пак и са подбрани на случаен принцип

*Владимир Тодоров*

Опознай героя си, опознай врага

# Warhammer Online: Age of Reckoning

## I. Що е то RvR?

WAR е MMORPG, изцяло изградено върху идеята за RvR (или Realm vs. Realm) - една безспирна битка между силите на Реда и Унищожението. Всяка зона в играта е разделена на подзони и с PvE (Player vs. Environment - играчът се бие срещу компютърно контролирани врагове), и с RvR съдържание. И ако в тиър 1 съотношението PvE към RvR е 80:20, то в последния тиър 4 то става 20:80. Съществуват най-различни мнения по въпроса какво точно е RvR. Най-общо казано, това слага под общ знаменател цялостните усилия на всички играчи в сървъра. В него влизат и елементи от PvP, и от PvE, но най-често RvR се използва, за да разграничи PvP тип „фракция срещу фракция" от PvP тип „всеки за себе си", с каквото се характеризира игра като Age of Conan и при което може да заколите дори играч от собствената си раса.

Възможно е да изиграете целия WAR, без дори да ви се наложи да се изправите срещу жив противник. Но също така имате възможност да изолирате изцяло и PvE-то, тъй като, дори когато убивате вражески играчи, ще получавате и опит, и предмети все едно сте заклали обикновен компютърно контролиран опонент. На практика не взимате екипировката на човека, но има шанс да спечелите някакво произволно генерирано оръжие или броня, след като победите. И все пак основният въпрос остава – защо ми е притрябвало да участвам в RvR? Най-малкото, защото това е единственият начин да облечете героя си във възможно най-якия епичен комплект предмети. Точка по въпроса. Най-общо казано съществуват четири вида RvR:

**Скърмиш** – принципът тук е максимално простичък. Шматкате си се някъде, натъквате се на противников играч и започвате да се трепете, докато един от вас не умре. И толкоз. Въпреки че получавате опит, плячка и renown, когато излезете живи, вашата фракция не печели кой знае колко в сравнение с останалите видове RvR.

**Бойните полета** - те представляват открити местности в рамките на RvR териториите, в които и двете враждуващи фракции се опитват да превземат стратегически обекти. Освен стандартните за скърмиша точки опит, renown и плячка, тук ще печелите и victory points за своята фракция (или realm). Веднъж щом натрупате достатъчно от тях, установявате контрол над зоната. Въпросните victory points са основни за големия конфликт в WAR, който протича в рамките на кампанията.

**Сценарии** – те много напомнят на батълграундите във WoW и представляват инстанции, в които Редът и Унищожението се бият за надмощие с най-различни правила. Capture the Flag – хванете вражеския флаг и го отнесете в своята база. King of the Hill – установете контрол над стратегически точки по картата за определен период от време. Death-Match – избийте враговете до крак. War ball – подобно на Capture the Flag, с тази разлика, че има само един предмет, който враждуващите фракции трябва да хванат и задържат. Победителите получават максималния брой victory points, а точките на загубилите се определят в зависимост от това как са се представили по време на битката.

**Кампании** – след като натрупате достатъчно на брой victory points и установите контрол над повечето ключови зони в WAR, в крайна сметка ще получите възможност да нападнете, обсадите и ако всичко върви добре, да плячкосате противниковата столица и да плените нейния крал! Всеки играч в WAR допринася за военното дело, печелейки victory points – като убива чудовища и играчи, като изпълнява куестове или като превзема стратегическите обекти в бойните полета. Преди да се впуснете в масово клане на хора обаче, е хубаво да научите малко повече за силните и слабите страни на всяка една кариера (клас) в WAR.

## II. Силите на Реда

### 1. Джуджета

**Engineer**

*Плюсове*: пуска оръдия за повече демидж и за контрол на противниковите атаки. Поразява врага извън меле обхвата. Намалява ефективността му чрез дебъфове. Използва експлозиви. Вика артилерийски атаки!

*Минуси*: не може да се лекува. Има ограничен брой меле способности – трябва да държи силите на Унищожението на разстояние, за да е максимално ефективен. Не е особено добре бронирана. Най-ефективен е, когато е в група с други.

**Ironbreaker**

*Плюсове*: носи тежки брони. Има множество защитни умения. Прави дебъфове, които забавят противниците. Винаги сте добре дошли в която и да е група.

*Минуси*: малко на брой далекобойни атаки. Лесно поразим от далекобойни герои. Вдига се по-бавно.

**Runepriest**

*Плюсове*: може да лекува. С помощта на силите на земята прави бъфове върху приятелските герои, чрез които те нанасят повече демидж. Може да лекува цели групи, което е от критично значение за повечето публични куестове, предназначени за по-високо ниво герои. Прави hot-ове (heal over time), които се натрупват.

*Минуси*: няма кой знае каква броня. Трябва да стоите неподвижни, за да направите по-голямата част от магиите. Не е демидж дий-

### Що е то тиър?

В WAR съществуват три основни фронта – джуджета срещу зеленокожи, Империя срещу Хаос и Върховни елфи срещу своите Тъмни събратя. Всеки един от тях е разделен на четири тиъра. Има по две зони във всеки един от първите три тиъра и общо осем в 4-ти. Започвате развитието на героя си в 1-ви, като ще прекарвате приблизително по 10 ранга във всеки един. Нещо от типа на тиър 1 (1-10 ранг), тиър 2 (11-20), тиър 3 (21-30) и тиър 4 (31-40). Разбира се – има изключения на това правило, но общо взето така би трябвало да протече левелингът на един герой.

лър клас. Носи бавни меле оръжия. Когато статистиките ви се подобряват с всеки качен ранг, акцентът не пада върху Toughness, което значи, че ще имате по-малко кръв от повечето класове.

### 2. Империята на хората

**Bright Wizard**
*Плюсове*: прави много щети за кратък период от време. Каства магии от огромно разстояние – 30 метра. Притежава крауд контрол магии. Прави silence на кастърите с Choking Smoke или нагорещява оръжията на противника, като по този начин го обезоръжава с Burning Iron. Прави бъфове, които увеличават щетите на цялата група. Може да детаунтва чудовищата със Smoke Screen.
*Минуси*: малко кръв, носи само cloth брони. Нанася изключително ниски меле щети. Няма лечебни магии.

**Warrior Priest**
*Плюсове*: лекува и себе си, и съюзниците с помощта на силата на Сигмар. Прави бъфове, които увеличават защитата и щетите, които нанасят хората в неговата група. Може да съживява загиналите. Осакатява противниците с мощни удари. Всеки има нужда от лечител.
*Минуси*: трябва първо да нанесете щети на враг, за да натрупате Righteous Fury и по този начин да можете да лекувате. Никога няма да настигнете по DPS истинския меле клас. Трябва да стоите неподвижни, за да каствате лечителските магии. Соло играта е дълга и мудна. Играчите на страната на Унищожението ще се старят да ви елиминират първи, тъй като сте лечител.

**Witch Hunter**
*Плюсове*: с помощта на елемента на изненадата може да победите почти всеки клас в битка един на един. Различните умения на Witch Hunter-а правят така, че целта ви да е по-лесна за уцелване, ранявате я или я забавяте. Този клас е най-добрият преследвач на жертвите си, тъй като по-голямата част от уменията му могат да се изпълняват в движение. А някои от тях дори ги забавят, особено ако ударите противниците в гръб, което е незаменимо в PvP. Този герой се фокусира върху една-единствена цел с идеята да я унищожи тотално.
*Минуси*: макар и въоръжен с пистолет, далекобойните му умения не нанасят кой знае какви щети. Трябва да се доближи значително до рейндж героите, за да ги удари, а ако не може, да се оттегли, докато не му се удаде такава възможност. Тъй като Witch Hunter-ът нанася много щети за кратко, противниците обикновено се опитват да го елиминират първи в почти всяка битка. Това е проблем, особено когато е в групи. Може да носи единствено леки брони, които не предпазват кой знае колко. Уменията му да засегне драстично повече от една цел наведнъж се броят на пръсти. Поради тази причина е по-трудно да се играе с него в райони с много чудовища, скупчени на едно място. Привлече ли вниманието на повече от един моб, крайният резултат обикновено не е в полза на Witch Hunter-а.

### 2. Върховни елфи

**Archmage**
*Плюсове*: някои лечители са изцяло дефазивни, но не и този герой. Той владее мощни Dot (damage-over-time) магии и нападателни заклинания, с които унищожава нищо неподозиращите противници. Що се отнася до лечителските му способности, archmage-ът може да лекува по няколко цели наведнъж, най-вече заради своите Hot-ове (healing over time). Освен това е изключително далекобоен и може да изсмуква „екшън" точки (action points) и по този начин да неутрализира способността на врага да прави магии или да прилага каквито и да било бойни умения.
*Минуси*: на практика не носите броня – робите не струват нищо срещу брадви. Имате малко кръв. Не ставате за лечител, който трябва да се съсредоточи на една-единствена цел.

**Shadow Warrior**
*Плюсове*: подходящ за солова игра, тъй като е ефективен както в меле, така и в рейндж обхвата (или пък докато се движи между двете позиции). Освен това е най-добрият далекобоен герой в WAR. Може да хваща в капан, да прави silence или да обезоръжава своите противници – при това в повечето случаи от разстояние. Има три бойни позиции, които подобряват способностите им в зависимост дали се бият отблизо, от разстояние или лавират между двете – ако се използват ефективно, ще отговорите на всяка заплаха напълно подобаващо.
*Минуси*: тъй като не носи тежки брони, не може да понесе кой знае колко щети върху себе си. Определени умения работят единствено под специфичните бойни позиции, което често обърква играча. Лесно привлича вниманието на повече от един противник, а няма умение, което да намали агрото, което е направил. Нанасят сравнително „по-леко" щети на една цел – по-скоро разчитат да ударят противника си няколко пъти, отколкото веднъж с един-единствен унищожителен удар.

**Swordmaster**
*Плюсове*: може да ползва двуръкия, близо двуметров меч Greatsword of Hoeth, дори когато защитава приятелите си, защото понася много щети, въпреки че не носи щит. Винаги е в центъра на сражението, тъй като е чистокръвен меле герой. Отличен протектор на по-слабите. Може да прекъсва вражеските умения и да омаломощава противниците. Нанася значителни щети с помощта на своя двурък меч, което го прави ефективен и като солов, и като групов герой.
*Минуси*: няма същински далекобойни способности, което го прави лесна плячка за рейндж героите. Throw прави демидж, но той е минимален. Не може да се лекува. Разчита особено много на екипировката си. Целта на този герой е да поема удари, които останалите в групата не могат – а без съответните брони това не е възможно.

**White Lion**
*Плюсове*: когато и брадвата, и лъвът на този герой атакуват, резултатът е огромен демидж, с който останалите рядко могат да се мерят. Идеален за играчи, които предпочитат солови изяви. Притежава мощни умения, които се изпълняват в съчетание с лъва. С помощта на брадвата си може да намалява противниковата броня или сила, неговата автоматична (стандартна) атака и дори прекъсва уменията му.
*Минуси*: не може да се лекува. Ако лъвът умре, голяма част от демиджа на този герой пада. Не го бива да атакува от далече, основно е меле герой. Носи средни брони – нека другите да танкват.

## III. Силите на Унищожението

### 1. Зеленокожи

**Black Orc**
*Плюсове*: обездвижва враговете с капани или прави silence на кастърите. Лесно предпазва другите с умения като Save da Runts. Трупа агро бързо с умения като Taunt. Бъфва групата – Black Orc има няколко способности, с които увеличава action точките, бронята или силата на съюзниците си. Нанася голям демидж с мечове за две ръце.
*Минуси*: слаба далекобойна атака. Орките са големи и бавни – другите играчи лесно могат да избягат от обхвата им на нападение. Разчитат твърде много на лечителите. Група от кастъри е равносилно на сигурна смърт за Black Orc.

**Shaman**
*Плюсове*: благодарение на мощта на WAAAGH! всички лечителски и нападателни сили увеличават своята ефективност. Достатъчно

### Защо се превърнах в кокошка?

Един приятелски съвет – ако рангът ви надвишава лимита за дадената зона и въпреки това се опитате да влезете в някое бойно поле, ще видите голям, святкащ в червено надпис. Върнете се обратно или ще си понесете последствията! Ако сте още тук и след 10 секунди, ще се превърнете в кокошка.
Точно така, правилно сте ме разбрали – малка кудкудякаща кокошка с 1 кръв, която единствено може да кълве противниците за 1 демидж! Магията ще ви държи, докато не напуснете бойното поле. Така всички онези от вас, които искат да тормозят по-слабите рангове играчи, просто няма да имат тази възможност. .

магии, които да го поддържат жив, каквито повечето класове нямат. Може да бъфва съюзниците си и да дебъфва врага, като по този начин го обезсилва. Магиите му са доста далекобойни. Има поддържаща роля – всяка група ще се нуждае от него, за да ги лекува.
*Минуси*: леката броня не става за нищо – налага се често да бягате от противниковите атаки. Жезълът, който носи, не прави големи щети, следователно е слаб и в меле битки. Всяка група ще го иска – да. Но за солови изяви този герой не става.

**Squig Herder**
*Плюсове*: използва силни същества на име Squigz, с които да елиминира врага. Съществуват четири подобни вида, всеки от които е снабден със специфични умения. Тези Squigz вършат най-различна работа – дърпат групи, отвличат им вниманието, изпълняват ролята на примамка или в крайна сметка – просто ги избиват. Изключително далекобоен герой, въоръжен с лък. Използва най-различни стрели – едни от тях пречат на врага да използва магии, други го забавят, трети намаляват тяхната инициативност (от което зависи колко често ще нанасят атаки).
Умения като Run 'n Shoot са особено полезни, тъй като ви позволява да стреляте, докато тичате. Добро DPS, особено в комбинация със своя Squig. А ако го изяде, може и да се излекува!
*Минуси*: бронята им не е толкова добра, колкото на тъпите орки. Това е голям проблем, така че не трябва да позволявате на врага дори да ви докосва. Могат да се лекуват, но само ако изядат своя Squig, който след това, както се досещате, не става за нищо. Ограничени меле атаки, но пък за сметка на това може да си плюете на петите и да стреляте. Става за соло герой, но срещу двама или повече противници издиша, така че най-добре си стойте в група.

**2. Хаос**

**Chosen**
*Плюсове*: носи тежки брони. Може да понася много щети върху себе си. Ползва аури, които заздравяват съюзниците и същевременно – омаломощават враговете. Успява да убие по няколко врази наведнъж.
*Минуси*: ограничен радиус на атака. Придвижва се бавно и трябва да е близо до противника, за да може да му нанесе щети. Не особено функционална способност да улавя в капан своите жертви. Слаб срещу магически и далекобойни атаки. Може да се лекува единствено чрез еликсири.

**Magus**
*Плюсове*: нанася приличен демидж с бързо кастващи се магии. Може да призовава мощни демони, които вършат идеална работа в солови изяви. Заклинанията му нанасят и Elemental и Spirit демидж, игнорирайки противниковата броня. Освен това му помагат да избяга лесно на меле противниците и да смекчи част от щетите, които получава.
*Минуси*: носи само роби. Демоните не се задържат твърде дълго и са ограничени единствено в призоваващия кръг. Ако излязат извън него, ще трябва да ги викнете отново. Някои магии могат да бъдат забавени или прекъснати, когато противник ви удари. Не може да се лекувате, макар че имате няколко умения, с които може да се измъкнете от вражеските лапи.

**Marauder**
*Плюсове*: основният плюс на този герой са мутациите. Благодарение на тях той нанася огромен демидж наведнъж и ако иска, дори може да се фокусира върху повече от една цел наведнъж.
Един вид мутация нанася много щети на един враг, докато друга го измъчва бавно, но сигурно.
Може да се измъква от капаните на врага и от неговите осакатяващи магии. Нанася масивен меле демидж. Може да наранява наведнъж много противници. Движи се изключително бързо с помощта на Charge.
*Минуси*: няма реална далекобойна атака. Не може да се лекува, нито пък има Core умения, с помощта на които да регенерира. Носи само средни по тип брони. Група от магьосници ще го свалят за нула време, ако няма достатъчно резистенция към техните заклинания. В PVP ще бъде приоритет за унищожение.

**Zealot**
**Плюсове**: всякакви по вид лечебни магии, включително внезапни (instant) кастове. Съживява падналите си приятели. Дори себе си с помощта на магията Remake.
*Минуси*: може да носи само роби. Нанася слаб демидж. Противникът винаги се опитва да убие първо него.

**3. Тъмни елфи**

**Disciple of Khaine**
*Плюсове*: Лечител, биещ се с мечове, което го прави нелош воин! Има обикновени лечителски магии и Hot-ове (healing over time). Премахва всички лоши ефекти от него или от неговите съюзници. Прави Dot-ове (damage over time). Подобрява способностите на себе си и на тези около него.
*Минуси*: избягвайте далекобойните противници, тъй като рейндж битките не са по вкуса ви. Носи средна по вид броня. Винаги ще бъде набелязван първи от врага, тъй като е лечител.

**Sorceress**
*Плюсове*: практикува тъмна магия. Мощни и поразителни магически атаки. Огромен обхват на магиите. Отлични бъфове за групата. Полезни крауд кънтрол умения (вкореняване и silence на кастърите), както и дебъфове. Прави силно AOE (area-of-effect).
*Минуси*: ако не внимавате, тъмната магия ще се обърне против вас самите. Носи само cloth брони. Обикновено се елиминира още в началото на битката заради огромния демидж, който прави.

**Witch Elf**
*Плюсове*: можете да носите ками и в двете си ръце още от самото начало – умение, което ще ви бъде от полза през цялата ви кариера. Оръжията ви са напоени с отрова. Подвижен, ловък и бързоног. Убива врага си светкавично. Може да стелтва.
*Минуси*: бронята не върши добра работа срещу противникови атаки. Защитните ви умения са минимални – избирайте целите си внимателно. Препоръчително е да се движите в група, тъй като не понасяте много щети.

## Кой срещу кого е по-силен

**Танкове**
*Кариери:* Black Orc, Chosen, Ironbreaker, Swordmaster
*Силни срещу:* меле DPS.
*Равни срещу:* танкове и меле лечители.
*Слаби срещу:* далекобойни DPS и далекобойни лечители.

**Меле демидж дийлъри (DPS)**
*Кариери:* Marauder, White Lion, Witch Elf, Witch Hunter
*Силни срещу:* далекобойни DPS и далекобойни лечители.
*Равни срещу:* меле DPS.
*Слаби срещу:* танкове и меле лечители.

**Далекобойни демидж дийлъри (DPS)**
*Кариери:* Bright Wizard, Engineer, Magus, Shadow Warrior, Sorceress, Squig Herder
*Силни срещу:* танкове.
*Равни срещу:* далекобойни DPS и далекобойни лечители.
*Слаби срещу:* меле DPS.

**Меле лечители**
*Кариери:* Disciple of Khaine, Warrior Priest
*Силни срещу:* меле DPS.
*Равни срещу:* танкове и меле лечители.
*Слаби срещу:* далекобойни DPS.

**Далекобойни лечители**
*Кариери:* Archmage, Rune Priest, Shaman, Zealot
*Силни срещу:* танкове.
*Равни срещу:* далекобойни DPS и далекобойни лечители.
*Слаби срещу:* меле DPS.

# cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на **номер 1915**

(за абонати на мобилните оператори)

**Цената е 1.20 лв. с ДДС.**

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).


**A**

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

**B**

Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190
Brothers In Arms: Hell's Highway ... cheat245

**C**

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty: World at War ... cheat248
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Comandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236
Crysis Warhead ... cheat246

**D**

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

**E**

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

**F**

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fallout 3 ... cheat249
Far Cry ... cheat149
Far Cry 2 ... cheat247

**G**

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground control ... cheat144

**H**

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

**I**

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241

**J**

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

**K**

Kohan II Kings of War ... cheat119

**L**

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus ... cheat240

**M**

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mass Effect ... cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107
Mercenaries 2 ... cheat244

**N**

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

**O**

Overlord ... cheat220

**P**

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

**Q**

Quake 4 ... cheat87

**R**

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

**S**

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Spore ... cheat243
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

**T**

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

**U**

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

**V**

Vietcong 2 ... cheat12

**W**

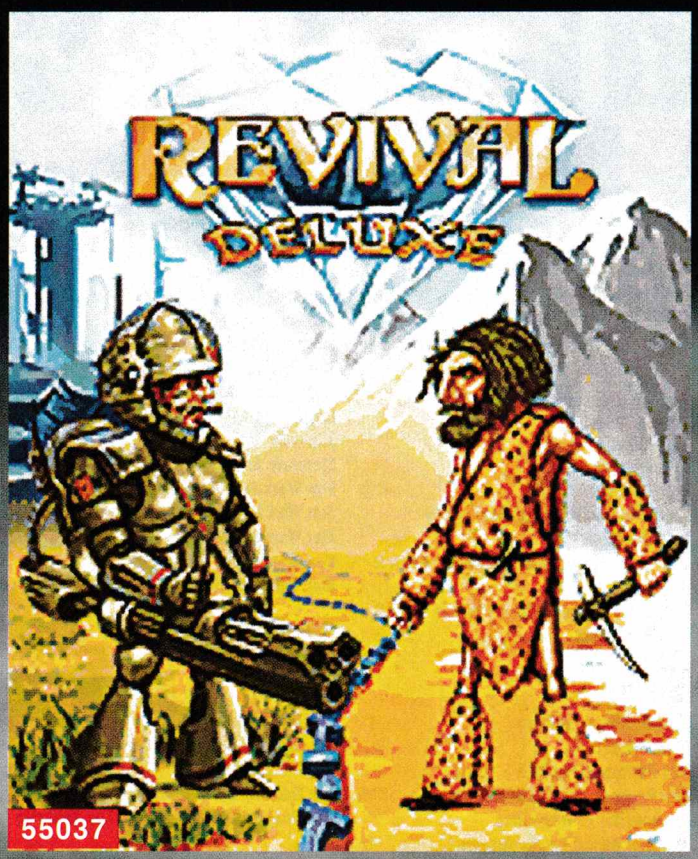
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

**X**

X3: Reunion ... cheat10

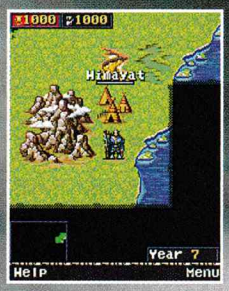
**Z**

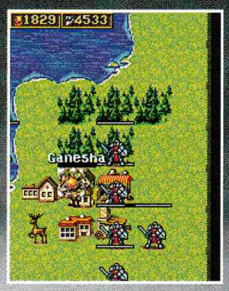
Zoo Empire ... cheat11




В света на джава игрите доста бързо се стигна до идеята, че походовите стратегии са адски ценно нещо. Първо - при тях може да се наблъска максимум часове геймплей със сравнително минимално усилие. Второ - нямат нужда от кой знае каква графика, за да впечатляват, защото това, което потребителите им търсят, са статистики и геймплей. И трето - лесно се правят. Revival Deluxe е безочливо изкопирана
Цивилизация от зората на Windows 95, но за мобилен телефон. Какво я прави толкова специална в морето от клонинги? Хуморът! Играта е безумно смешна и се усещаш как цъкаш нещо, което си цъкал поне десет пъти преди това само и само да се добереш до поредната дозичка маниашки хумор. Как ви звучи следното описание на основната единица: "Туй е най-важният ти човек в играта!!! Внимавай и го пази, щоту аку умре, губиш, гейм овър, капиш. Ама спокойно де, телефонът ти ще продължи да си работи!"... гениално!!!.
Всяка мисия предлага доста различни задачки за изпълнение, а битките са реализирани интересно и играта има потенциала да поддържа вниманието ти със седмици. При стандартна геймплей продължителност между час и половина - два за мобилните игри, Revival Deluxe се откроява с 6-те си часа за превъртане само на кампанията. А освен нея играта разполага и с доста сериозен скирмиш режим.

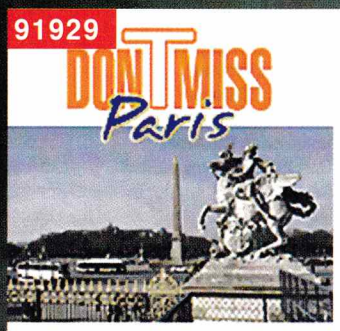
**ОЦЕНКА: 100%**

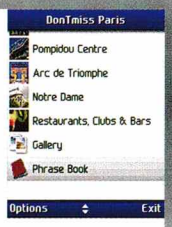


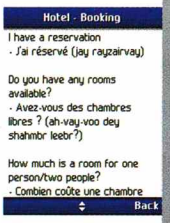



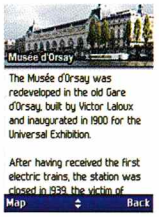
gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

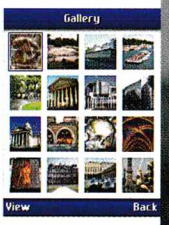
**ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА M-TEЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ**





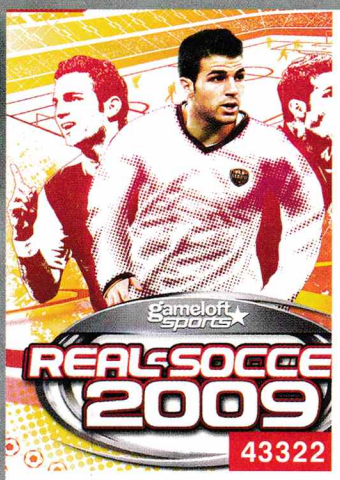



DonT Miss Pariss всъщност не е точно игра. Това е джава пътеводител - един вид наръчник за пътуване из Париж със снимки и кратък разговорник за туристическите ти щения. Не забравяй ключовите за всички французи реплики "Ки а куте ле фромаж"? и "Вуле вокуше авек муа?". С първата разбираш кой ти е ял от купичката, а втората е предпоставка за афтърнун дилайт, хе-хе. Don't miss Pariss предлага гид най-добрите места за посещение и разглеждане, както и къде да хапнеш. Ако не ви пречат безумните цени във френските ресторанти, разбира се. Удобен вариант, ако не разполагаш със смартфон с Google Earth на него, тъй като получаваш снимки, информации за контакт, посоки за пътуване и карти.

**ОЦЕНКА: 44%**



Gameloft типично в стила на EA почнаха да пускат футболни симулатори страшно редовно и да стават все по-добри в това. В момента с ръка на сърцето, може да се каже, че Real Football 2009 е най-добрата игра в жанра за мобилни телефони.
Направени са доста промени в сравнение с предишните части и до една са за добра. Концептуално играта не е пипната - избирате си лига и отбор и почвате да кълците наред, като както новаците, така и ветераните получават съответстващи на уменията им нива н трудност. Управлението е олекотено и доста удобно. Графиката е все така 2D, но изометричната перспектива и високата детайлност я правят да изглежда в пъти по-добре от все още прохождащото мобилно 3D.

**ОЦЕНКА: 82%**

# SMS НА НОМЕР 1819

С КОДА НА JAVA ИГРА, ВИДЕО, АНИМАЦИЯ ИЛИ МЕЛОДИЯ

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ!

# ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

ПОСЕТИ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

## видео

18 EG82600 · EG45584 · 18 EG92071 · EG59867

18 EG36310 · 18 EG56958 · 18 EG79362 · EG38113

18 EG84575 · 18 EG30458 · 18 EG84381 · 18 EG99772

НОВО

| | | |
|---|---|---|
| МИРО | CALL ON ME | EG23386 |
| МИРО | АВГУСТ Е СЕПТЕМВРИ | EG17131 |
| МИРО | В ЕДНО ОГЛЕДАЛО | EG48744 |
| МИРО | ГУБКОНРОЛ, КОГАТО | EG18307 |
| МИРО | ГУБЯ КОНРОЛ, КОГАТО-РЕМИКС | EG16447 |
| МИРО | НИРВАНА | EG67009 |
| МИРО | НЯ КОГА ПРЕДИ | EG56085 |
| МИРО И АНЕЛИЯ | ЗАВИНАГИ | EG29771 |
| ВИКИ(МАСТИЛО), ЛЮБО, МАРИН, В.КЕРИН | ДЕТСТВО МОЕ | EG79482 |
| ГРАФА И МАРИЯ ИЛИЕВА | КРАДЕНА ЛЮБОВ | EG11527 |
| ДОНИ И НЕТИ, ЛЮБО, М.ПОПОВА, ГРАФА | ПОМОЩ, ОБИЧАМ ТЕ | EG93508 |
| ДОНИ, ЛЮБО, ИВАЙЛО ХРИСТОВ | ХУБАВАТА ДЖИДЖИ | EG24388 |
| ЛЮБО | ЗАБРАНЕНА ЛЮБОВ | EG29795 |
| МАСТИЛО | ЛЮБОВТА | EG11608 |
| Н.НИКОЛИНА И КАЛИН ВЕЛЬОВ | КАК СЕ СЛУЧВА ЛЮБОВТА | EG16992 |
| ЩУРЦИТЕ | КОГАТО СИ ОТИВА ЛЮБОВТА | EG47236 |
| DEEP ZONE PROJECT FT ВЕСЕЛА & АЙЯ | ПЯСЪК ОТ ЗЛАТО | EG357 |
| СВЕТЛА ИВАНОВА | MR. DJ | EG34 |

## ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

## анимация

EG37467 · EG56063 · EG66610

EG11038 · EG10062 · EG17212

## теми

EG68205 · EG95158 · EG14925 · EG78534

EG73120 · EG66113 · EG74924 · EG53527

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

## JAVA games

### забавни

GI & CALORIE COUNTER - Тайната на успешния контрол на теглото.
GLYCEMIC INDEX е най-новата диета, която ти позволява да загубиш тегло, докато спазваш здравословен начин на живот и здравословни хранителни навици, които се запазват за цял живот.
GI & CALORIE брояча има Glycemic index стойностите на голям обхват от различни храни, успоредно със стандартната информация като количество калории, мазинини и холестерол, което я превръща в универсален помощник в диетите

НОВО EG92659

БЪДИ БЪРЗ И ВНИМАТЕЛЕН — НОВО EG26805

РАЗБЕРИ ДАЛИ СТЕ ИДЕАЛНАТА ДВОЙКА С ПАРТНЬОРА ТИ — НОВО EG67267

DONT MISS CITY - НАРЪЧНИК ЗА ПЪТУВАНЕ — НОВО EG19353

### sports

ПРИЕМИ РОЛЯТА НА ИГРАЧ НА ГОЛФ — НОВО EG21575

НОВ ЕКШЪН НА ВОДА — НОВО EG59344

ИЗКЛЮЧИТЕЛНИ СЪСТЕЗАНИЯ — EG53621

СУПЕР ЕКШЪН С DAVID COULTHARD! — НОВО EG16723

ЯКА УЛИЧНА НАДПРЕВАРА — EG86634

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

### arcade

НОВИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С HUGO — НОВО EG87432

BUFFY УБИЙЦАТА НА ВАМПИРИ — НОВО EG11676

ЗАГАДКИ И ВЕРИГИ ОТ ЦВЕТНИ ТОПКИ — EG82907

### adventure

ИЗБЕРИ СЪДБАТА СИ! — НОВО EG55037

ЖИВОТЪТ НА НИНДЖАТА Е БОРБА! — EG18166

### puzzle

ЗАПОВЯДАЙ В НОВАТА ЛАБОРАТОРИЯ ПО ФИЗИКА — НОВО EG99554

ПОДОБРИ ПОЗНАНИЯТА СИ ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК БЪРЗО И ЛЕСНО! — EG93109

НОВИЯТ ТИ ДОМАШЕН ЛЮБИМЕЦ — НОВО EG19386

### SEXY

СЕКСИ! МНОГО СЕКСИ! — НОВО 18 EG84448

НОВА ГОРЕЩА СЕКС ИГРА — НОВО 18 EG48285

ОТГАТНИ ВЯРНАТА КОМБИНАЦИЯ ОТ ШИШЕТА И ЩЕ БЪДЕШ НАГРАДЕН!

Нова 3D еротична игра, в която имаш възможност при правилно подреждане на бутилките във всички етапи от играта, да получиш награда.
Наградата за теб ще бъде еротични снимки на секссимвола Silvia Saint.
Няколко нива на трудност, различни комбинации на бутилки и голямо разнообразие от еротични снимки ще ти предложат часове на вълнение и забавление.

НОВО EG39068

ИСТИНСКАТА КНИГА ЗА ЛЮБОВТА ВЕЧЕ И НА ТВОЯ GSM — НОВО EG87291

ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ — EG11283

НИКОГА НЕ Е БИЛО ПО-ГОРЕЩО!!! — НОВО EG62013

ЗАБАВЕН ЕРОТИЧЕН ПЪЗЕЛ — НОВО EG47818

### action

Учителят на Bruce Lee е убит от наемника Yakan, по заповед на техния лидер Fei Han.
Учителят и Хан, са били най-добри приятели, но са се разделили преди много години.
Han е въвлечен в криминалния свят и евентуално привлечен в дрога-картела на Yakan, където по стечение на обстоятелствата става лидер.

НОВО EG33739

БЪРЗ, СМЪРТОНОСЕН И ДИВ! — EG97193

МОБИЛНАТА ВЕРСИЯ НА ХИТОВАТА ИГРА — EG80849

ЗАСТРАШЕН Е СВЕТОВНИЯ МИР — EG80305

ПРИСЪЕДИНИ СЕ КЪМ БОЙЦИТЕ ОТ АЛФА ОТРЯДА — EG33379

БАЗИТЕ СА ПОД ЗАПЛАХА! ВНИМАВАЙ! — НОВО EG65457

ТВОЯТА САБЯ И СИЛА ЩЕ ИЗГОНЯТ ТЪМНИНАТА — EG25453

ТОЙ ВЪРВЕШЕ И ДОРИ СЕ ПЛАШЕШЕ ДА ЗАСТАНЕ НА ПЪТЯ МУ — EG47502

RAINBOW, МЕЖДУНАРОДНА ГРУПА ЗА ПОСРЕДНИЧЕСТВО — EG96121

games · java games · java games · java games · java games · java games · java

ВСЕКИ ПОРЪЧАЛ ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ, JAVA ИГРА, TRUE ТОН, ЦВЕТНА КАРТИНКА, АНИМАЦИЯ, ВИДЕОКЛИП ИЛИ ТЕМА, ПОЛУЧАВА FUN ПРОДУКТ АБОНАМЕНТ И В ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА 4 СЕДМИЦИ ЩЕ ПОЛУЧАВА СПЕЦИАЛНИТЕ НИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ. АБОНАМЕНТА СЕ АКТИВИРА С ПОТВЪРЖДАВАНЕ НА ПОРЪЧКАТА И МОЖЕ ДА СЕ СПРЕ ПО ВСЯКО ВРЕМЕ С ИЗПРАЩАНЕ НА SMS С ТЕКСТ STOP НА НОМЕР 1917. ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1917 Е 0,30 ЛВ. С ДДС ЗА М-ТЕЛ И ВИВАТЕЛ, И 0.29 ЛВ. С ДДС ЗА ГЛОБУЛ.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ, С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

**Ревю**
Жанр: **Екшън от трето лице**
Издател: **Misrosoft**
Създател: **Epic Megagames**
Платформа: **X360**
Играчи: **1-2 (до 10 онлайн)**

*Ивелин Г. Иванов*

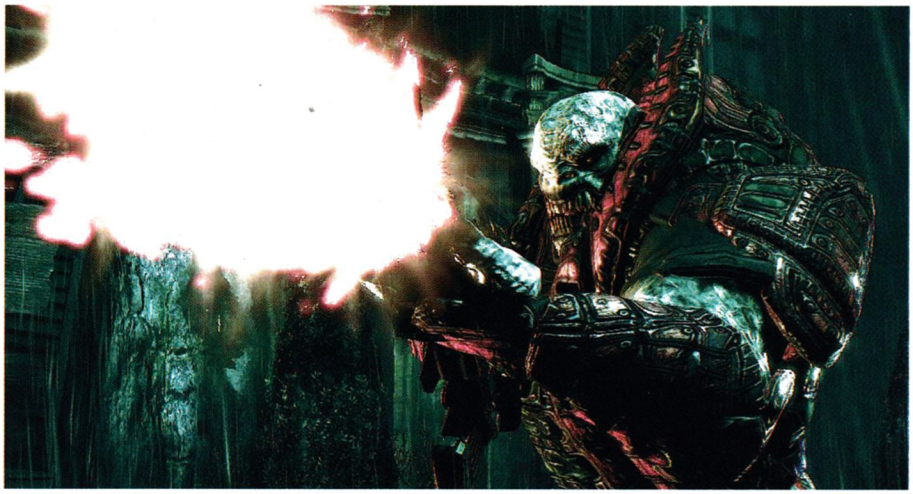
## Всичко изглежда адски лесно, когато знаеш какво правиш...

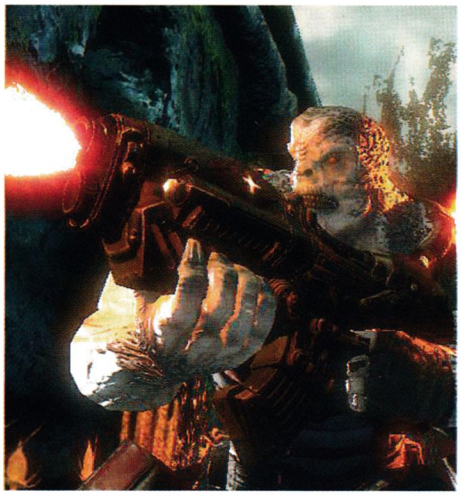
# Gears of War 2

Едва ли някой, дори сред най-големите скептици, се е съмнявал, че Еріс няма да се изложат с продължението на Gears. Въпросът беше по-скоро – колко точно добро ще бъде то? И повече от очакваният отговор е – по-добро, отколкото смеехме да се надяваме! И не че Gears of War 2 е съвършената игра. Тя също „хълца" тук и там. Но човек трябва да е пълен идиот или клиничен черногледец, за да забие нос именно в твърде малкото недостатъци на новото творение на Клиф Блезински и компания.

Нека като начало си припомним (едва ли някой е забравил, но все пак...), че финалът на първия GoW ни остави с Маркъс и Дом, които тъкмо се канеха да заложат една скромна, но от сърце "lightmass" бомбичка в The Hollow, малко след като бяха видели сметката на генерал Раам. Както беше лесно да се предположи, „голямото бум" не само не е теглило веднъж завинаги чертата на Локъст, ами дори допълнително е настървило проклетите извънземни. Броени минути след началото на Gears 2 става ясно, че хората дори губят, бавно но сигурно, битката за планетата Сера. Действието ни отвежда в Хасинто – последния бастион на човеците, който също вече изглежда обречен.

Една от първите осезаеми промени в новото издание идва с разликата в цялостния „мащаб" на събитията. Според мен първата игра изглеждаше твърде „клаустрофобична" на моменти. Ограничени пространства, ограничен брой противници, показвани едновременно на екрана, сравнително малка свобода на придвижване по нивата. В Gears 2 няма да ви трябва много време, за да се настроите на вълната на едно доста по-





Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

епично приключение. Още от самото начало усещането е за гигантски конфликт, развиващ се на планетарно ниво. Една истинска война, ако щете, за разлика от кажи-речи партизанските действия на предишното издание. Разбира се, не става въпрос (слава Богу) за масовки в духа на Dynasty Warriors, макар че на моменти на екрана ви ще има буквално десетки и десетки противници. Еріс са достатъчно добри, за да си позволят просто да „намекнат", в правилния момент и по правилния начин за промяната в размерите на сблъсъка.

Не малка роля във всичко това играе и въвеждането на „нови лица" на сцената на Gears of War 2. Всеки от новите типажи си тежи на мястото и никой – споко! – дори не се опитва да изземе централната роля от всенародния любимец Маркъс Финикс. Просто и Gears, точно като всяка мащабна филмова продукция, ако щете, се нуждае от достоен поддържащ каст. В този ред на мисли, на Дом този път е поверена още по-солидна роля в историята, въпреки че той все така да остава в сянката на Маркъс. Вплитането на търсенето на Мария, изчезналата съпруга на Дом, в историята е чудесна идея, макар и поскоро по стандартите на гейминдустрията. Заканите за разтърсващ до дъното на душата драматизъм, които сценаристът на Gears of War 2 отправи преди време са, да речем... леко пресилени.

На фона всичко казано по-горе аз съм учуден (и не чак толкова) от диалога в GoW 2, който вероятно ще се види като „каймака на каймака" на закоравелите геймъри. В същото време един непредубеден „зрител" най-вероятно ще се подсмихва под мустак на някоя и друга от комично пресилените (уви, не нарочно) реплики на героите. Сякаш за да подчертае дебело този факт, озвучаването на въпросния диалог също звучи като дело на звезди на второразредния екшън, за които преиграването е висша форма на професионализъм.

Изговорих толкова много за сюжета и диалога на Gears 2, защото това за мен беше може единственото осезаемо разочарование в това продължение. Вярно не голямо, но все пак леко дразнещо, особено за тези от нас, които се нуждаят от нещо повече от превъзходна графика и добър саундтрак, за да се потопят безрезервно в атмосферата на една игра. Оттук нататък всичко в новия GoW върви безупречно като двигателя на чисто новичък Кьонигсег (много бърза и много, ама много скъпа „бутикова" спортна кола). Еріс са обърнали нужното внимание на всеки от забележимите проблеми на първото издание. Сред най-осезаемите подобрения са може би тези, свързани с изкуствения интелект. С риск да отнеса някоя благословия, ще отбележа, че в първия Gears той беше доста „спорен" на моменти. В Gears 2 ще имате удоволствието да делите сцената с доста по-интелигентни действащи лица и от двете страни на огневата линия. Освен това играта този път е далеч по-умна, когато се наложи да се досети зад коя точно преграда ви се е прищяло да се скриете.

И като си говорим за „контекстуални действия", Еріс са добавили не чак толкова много, но пък адски уместни (и ефектни, бих добавил) допълнения към двигателния репертоар на Финикс. Всичко това, без да се мъчат да го превърнат в конкурент на Алтаир, разбира се. Както кажи-речи при всичко останало в тази игра, и тук е проявен просто феноменален усет за мярка, с който могат да се похвалят твърде малко дивелъпери в тази индустрия.

В Gears 2 не липсват и абсолютни нововъведения, като например преносимите прикрития, които без да обръщат познатия геймплей с краката нагоре, все пак доставят една добре дошла доза свежест.

Може би тук му е мястото да отбележа, че въпреки осезаемите промени, тези от вас, които вече са „превъртели" първата игра, ще се чувстват изцяло в свои води от самия старт, та чак до финалните надписи на новото издание.

Новият Gears е едно от най-майсторски изпипаните продължения, които някога са виждали бял свят, а „безшевният" преход в еволюцията на геймплея е може би най-впечатляващият, за който се сещам.

Трябва ли да споменавам, че играта изглежда наистина добре?! Не казвам „феноменално", или „потресаващо", или „като нищо досега" и прочее. Голяма част от „Иха-аа! ефекта" си отиде с бума, който предизвика навремето първото издание. Сега вече всеки знае какво би могъл да очаква от една Gears игра.

Пък и ред достойни конкуренти се навъдиха през последните година-две. С всичко това не се опитвам да кажа, пази Боже, че графиката на Gears 2 не е нищо особено. Напротив - това е все така едно от най-добре изглеждащите издания в света на електронните развлечения. Добрата новина е, всичко е още по-мащабно и още по-разнообразно този път.

Не липсват, определено, и гледки, които ще ви оставят зяпнали широко, както и такива (макар и една шепа), които твърде много приличат на онези от първата игра. Все пак, като теглим чертата, визуалната презентация на Gears of War 2 може спокойно да бъде определена като „изключителна във всяко отношение".

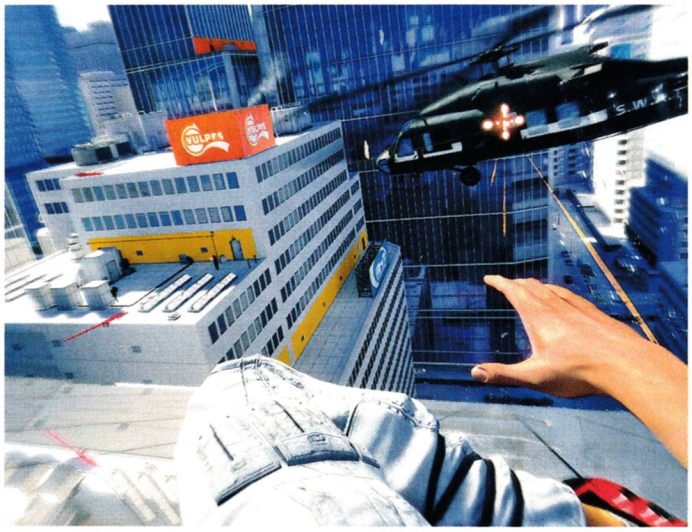
Че GoW 3 ще има, е безспорно. Кога точно, не е особено важно. Но като гледам как Еріс се справиха мъжки с проблемното за повечето второ издание, аз не мога да не се размечтая за онова, което ни чака в следващото приключение на мистър Финикс.

**Превю**
Жанр: **Екшън**
Издател: **EA**
Създател: **EA Dice**
Платформа: **X360, PS3, PC**
Играчи: **1**

*Ивелин Г. Иванов*

## Свежа вълна в каталога на EA

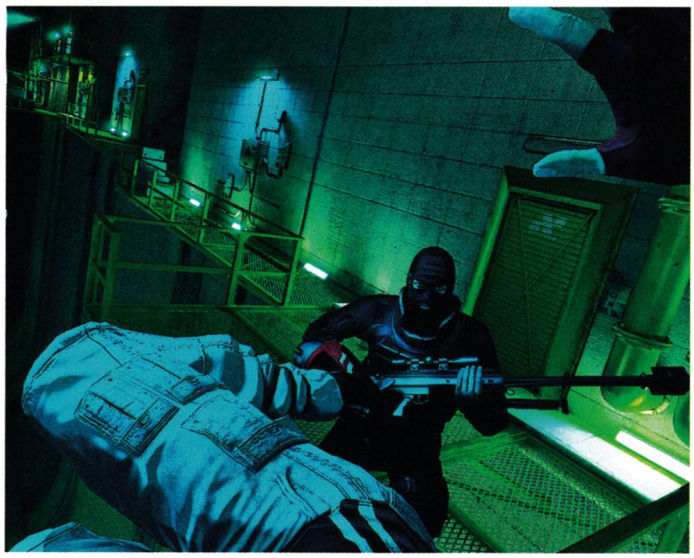
# Mirror's Edge



Ножът трябва да е ударил доста на кокал, за да издаде не кой да е, а Electronic Arts, не едно, а цели две оригинални заглавия, при това именно за Коледа. Което е, ей Богу, добър... не, страхотен знак! Щом и най-големите в бизнеса са принудени да се измъкнат от удобната хралупа на безкрайните поредици, значи най-после се задава сериозна промяна.
Вероятно не сте забравили, бившите DICE (сега вече EA DICE) са именно авторите на свръхуспешната поредица Battlefield. Хитовият скандинавски дивелъпър очевидно се опитва (под напора на новия си собственик) да се превърне в мултижанрово мегастудио от порядъка на най-големите в занаята.
И ако Bad Company се размина на милиметри с тази амбиция, то Mirror's Edge има най-малкото потенциала да стане втората оригинална „марка", която DICE извеждат до статута на мултимилионен бестселър.
Играта разказва историята на Фейт – куриер за бързи доставки в безименен град от близкото бъдеще. Не очаквайте обаче да я видите с нагласена с фуражка, униформа и голяма кожена чанта на рамото. Фейт разнася рискови поръчки, прескачайки буквално от покрив на покрив, от един небостъргач на друг, в град, в който сграда с под 20 етажа изглежда почти като кучешка колибка. И тъй като тя все пак не е супермен, то вероятно ще се досетите за магически думички като „паркур" и „фрийрън".
Да, нашата „куриерка" наистина е способна на трикове (макар и не чак толкова много на брой), които биха накарали кой да е „ямакаши" да я потупа по... рамото, да речем. Защо пратките ѝ са „рискови"? Оказва се, че въпросният безименен, супер чистичък и супер лъскавичък град е стиснат здраво в лапите на тоталитарен режим. На неговите жители е предложено повече от комфортно, луксозно дори, съществуване, като в замяна те трябва просто да се откажат от правото си на лично мнение и свободен избор. За някои това е доста добра сделка, за други – нетърпима тирания. Фейт доставя пратки именно за вторите - членовете на своеобразно ъндърграунд движение, което иска да сложи край на погазването на добрата стара демокрация.
Както сигурно се сещате, нашата храбра куриерка не е точно любимка на властта. Каква ти любимка – щом я мернат полицаите (кръстени в играта "blues"), първо стрелят, после задават въпросите. Добрата новина е, че въпреки крехката си наглед фигура

### Фейт далеч не е безпомощна

Играта предлага ефектен (макар и не твърде богат) арсенал от удари, повече от достатъчни, за да се види сметката на едно или друго ченге. Само не си мислете, че смисълът на упражнението е да наритате колкото може повече задници. В Mirror's Edge „момчетата в синьо" стрелят на месо и всяка среща с дори двама или трима от тях наведнъж е обречена да завърши с „гейм оувър". Виж сблъсъците „един на един", особено когато успеете да издебнете ченгето в гръб, са друга работа.
Там Фейт е повече от адекватна. Особено ефектни са техниките за отнемане на оръжието, не на последно място заради добре замисленото (и реализирано) управление.
Мога да се обзаложа, че след всичко казано до момента (сти-




Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

га, разбира се, да не сте виждали още скрийнове или видео от играта) вече си мислите за една съвсем конкретна игрална гледна точка. Безспорен „екшън от трето лице", а? Нещо като Prince of Persia или Assassin's Creed, но тоя път с мацка, нали? Е, и аз вероятно щях да си помисля същото.
В действителност цялото действие на Mirror's Edge се развива от първо лице. Когато за пръв път разбрах, за плановете на DICE да направят екшън с паркур елементи от подобна гледна точка, бях меко казано скептично настроен. Опити (макар и доста малко) да се направи нещо подобно не липсват. Някои са малко по-прилични, други са пълен провал, но досега никой така и не беше успявал да се справи с тази задача с нужния финес.
Четох преди време материал, в който на дълго и широко се разправяше как хората от DICE правели специален сториборд на всеки от акробатичните фокуси на Фейт, за да могат после адекватно да ги представят от първо лице.
Всичко тогава ми се стори просто маркетинг шумотевица, та затова бях повече от сигурен, че авторите на Battlefield са се устремили към ново фиаско в опита си да наложат нова собствена марка.
Естествено обаче не издържах и си изтеглих демото на играта от Xbox Live. И – о, изненада! Първите няколко минути, прекарани с туториъла на играта, се оказаха абсолютен фойерверк. Преди всичко – управлението. Просто и ако не гениално, то поне доста находчиво.

## Три основни бутона, всичко на всичко

Един за скок, един за обръщане на 180 градуса и един за специално действие (като например за „пъзване" под средно ниска хоризонтална преграда). Броят номера, които могат да се вържат с този уж скромен набор от контроли, не е точно смайващ, но със сигурност може да мине за приятно изненадващ.
Не очаквайте от Фейт да стане шампион на някое състезание по "free run", но усещането, че сте леки, гъвкави и отскокливи като пружинка и смели до ръба на пълната лудост е, първо, доста убедително и – второ - абсолютно завладяващо. Нарочно си врътнах няколко пъти доста краткия туториъл, плюс мини (твърде мини, уви) мисията от демото, дори след като ми беше ясно, че вече просто няма как да се издъня. Жестоко! Макар и не свръхоригинален, дизайнът на терена се оказа едновременно достатъчно реалистичен и ангажиращ.
На места дори се прокрадваше (като че ли) намек за алтернативни решения на акробатичните пъзели, от които се състоеше „трасето". Още нещо изключително важно – нито веднъж не изгубих за твърде дълго чувството си за ориентация, дори след „кълбетата", предназначени да омекотят удара при скок от рискова височина.
Освен това камерата през цялото време имитираше повече от убедително „поклащането", характерно за човешката походка – независимо дали ставаше въпрос за вървене, тичане, скок или катерене по стълба или отвесна тръба да речем.
В демото на Mirror's Edge се намеква и за използването на огнестрелно оръжие, макар и само в туториъла. В общи линии там някъде явно ще свършват и приликите със стандартния шутър от първо лице.
Не очаквам твърде много стрелба именно в тази игра, но все пак включването ѝ в някаква степен ми се струва добра идея. Екшън от този тип щеше да изглежда твърде пацифистки без някой и друг изстрел в целта. В демото Фейт се сдоби за кратко само с автоматичен пистолет и засега не е ясно дали пълният ѝ арсенал няма да се сведе само до него.
Не бих се изненадал ако се окаже точно така. Всъщност това би било даже по-логичното решение. Как си представяте „фри рънър", метнал на гръб M16-ка с гранатомет? Тъпо, струва ми се.
Като цяло Mirror's Edge дава всички признаци за сериозен потенциал, дори за нещо като мини революция в екшън жанра, ако щете. В същото време демото на играта е твърде кратко, за да бъде безспорна гаранция за каквото и да било. Доста ключови подробности остават „отворени" дори няколкократното му изиграване. Така или иначе, ревюто на пълната версия е повече от неизбежно, вероятно още в следващия брой.

купи от www.ozone.bg
Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари

**Ревю**
Жанр: **Шутър**
Издател: **Insomniac Games**
Създател: **Sony**
Платформа: **PS3, X360, PC**
Играчи: **1(до 60 онлайн)**

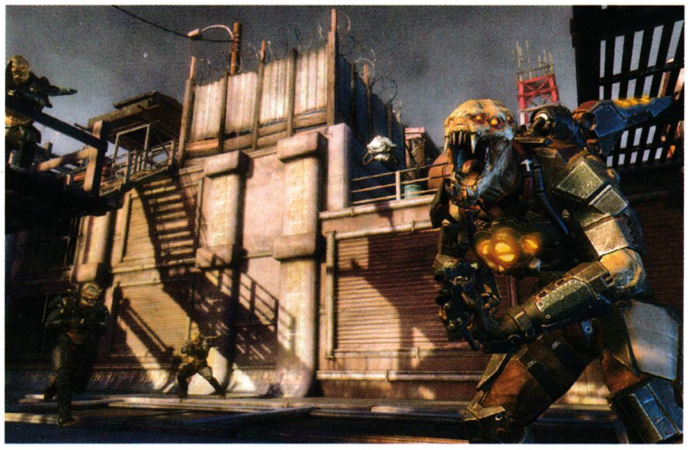
*Ивелин Г. Иванов*

## Който си го може...

# Resistance 2

Insomniac спретнаха втория Resistance за подозрително кратко време. При това междувременно трябваше да изкарат на пазара и първото PS3 приключение на звездното дуо Ratchet и Clank. Не са много дивелъпърите, които няма да се огънат под такава тежест. Но ето, че Resistance 2 е тук, точно на обявената дата – по-мащабна и по-добра във всяко отношение от своя предшественик.

В центъра на събитията отново е Нейтън Хейл. Нещата явно не са вървели никак добре за човечеството в конфликта му и извънземните нашественици от Химера. Началото на втората игра ни хвърля директно в огъня на една разраснала се до епични размери битка, този път по-скоро за оцеляване. На фона на всичко това и на началните реплики на Хейл, на когото остават броени часове живот, човек се приготвя за една, ако не разтърсваща, то поне вълнуваща история. Уви, случаят не е такъв. Не става въпрос и за колосална издънка, слава Богу, просто имайте едно на ум. Липсата на завладяващ сюжет и запомнящи се герои обаче ни най-малко не променя факта, че Resistance 2 те грабва още "на входа" с внушителната си визия. Всичко този път е не само по-голямо, но и по-майсторски изпипано като че ли. Без да изпадам в излишни преразкази по картинка, ще кажа само, че това определено е една от онези игри, в които ти се прииква да се разходиш на воля още от самото начало.



Разбира се, разходката не е основното занимание в Resistance 2. Екшънът този път е още по-наситен и по-динамичен. Това все така е една доста трудна (но по правилния начин) игра. Огромна част от заслугата затова е на още по-умните и безмилостни противници, които предлагат не само сериозна численост, но и сериозен интелект. Разнообразието им е дори още по-впечатляващо – от дребни лазещи гадинки, до гигантски (ама наистина гигантски) изчадия адови. Битките с босовете са особено запомнящи се, не на последно място с епичния си реализъм.

Арсеналът на Хейл този път се състои от общо 12 пушкала плюс сериозен набор от гранати. Той все така може да носи само по две от тях наведнъж. Интересно – това ограничение обикновено ме дразни в повечето шутъри. Тук обаче всичко ми се стори адски логично, а и оръжията са пръснати достатъчно щедро (но с мярка) из нивата, за да можете честичко да ги подменяте, а с това – и стратегията си на игра. Всяко оръжие има и алтернативна стрелба и макар тя в повечето случаи да е (поне на хартия) твърде "фантастична" за моя вкус, аз искрено се забавлявах с нея.

За съжаление ще трябва да ви разкажа за може би най-интересния аспект на Resistance 2 изцяло по "свидетелства на очевидци" - така и не успях да изпробвам кооперативния й режим до времето за предаване на настоящия брой. Жалко наистина, защото всички са в луд възторг от този аспект на играта. За него са заделени няколко специално създадени за целта нива, в които всеки път се "зарежда" произволен набор от задачи за изпълнение. Resistance 2 поддържа цели 6 души в онлайн кооперативен режим, като всеки участник трябва да избере един от трите налични класа. Медикът може да "изсмуква" здравето на противниците и да лекува своите съекипници. Командосът от специалните части е единственият, с помощта на когото можете да попълните отново боеприпасите си. Войникът разполага с картечница "Гатлинг" и може да генерира предпазен щит. Всички твърдят в един глас, че класовете са много добре премислени и балансирани, а ко-оп нивата са създадени така, че допълнително да поощряват екипната игра. Аз лично се надявам да имам скоро шанса да изпробвам на живо тежестта на всички тези суперлативи.

Ако това се случи в следващия месец, то тогава непременно ще споделя впечатления.

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

# БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

пожелава

на всички професионални геймъри, на феновете на 2D и 3D реалността и на всички, за които гейминГът е начин на живот, щастие и успехи във и вън от виртуалната реалност.

Нека е-спорт общността в България продължава да стъпва върху почетната стълбица на международните състезания и през идната година.

# ВЕСЕЛА PC КОЛЕДА И ЩАСТЛИВА КОНЗОЛНА 2009 ГОДИНА!

www.bfes.bg

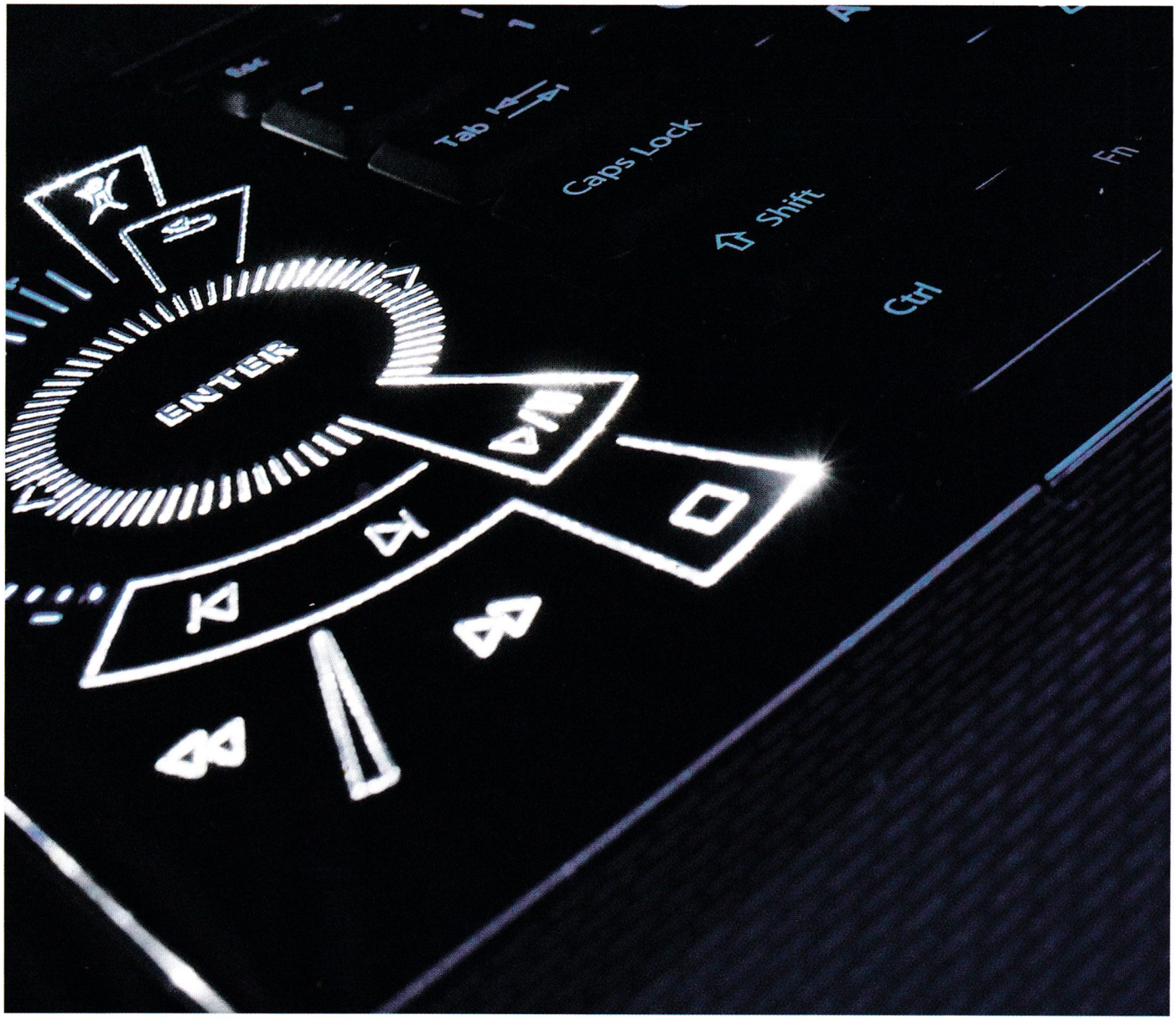
Партньори:

acer®

Георги Панайотов, Пламен Димитров

# Acer – празниците приближават, подаръците подраняват

Както ще се убедите в настоящия брой, този месец имаме прилив на суперкачествени джитки, които никой уважаващ себе си геймър не може да пропусне. А за добро или лошо, новите игри като правило винаги са взискателни към хардуера. Защо да мъчите новия Fallout, че и себе си, на стария очукан компютър и още по-стария монитор с размер като дисплей на мобилен телефон и дори още по-малка резолюция? Вместо това много по-добре ще е да си направите един предколеден подарък и да се сдобиете с нещо, отговарящо на стандартите на отиващата си вече 2008 година. На следващите страници са представени няколко от върховите модели на Acer при преносимите компютри и мониторите, както и няколко допълнителни бонуса за киноманите. Още повече, че при наближаващите отпуски и почивни дни едва ли ще искате да сте вързани на едно място, а ще е жалко да си спестите високотехнологичните забавления, докато сте някъде извън цивилизацията и се забавлявате офлайн и малко по-ниско технологично. Сигурен съм, че ще намерите нещо по своя вкус в предложената селекция.






DISTRIBUTED BY ASBIS®

acer®

## Acer Aspire 8930G

Винаги съм мислел, че за създаването на система за домашно кино вкъщи са необходими няколко незаменими неща – огромен телевизор/монитор, няколко тонколони, диван... Серията Aspire 8930 успя да разклати това мое убеждение. Тези лаптопи са една завършена мултимедийна система – имат собствена 5.1 саунд система, огромен HD екран и лесен за употреба интерфейс, позициониран до клавиатурата. Като начало, машината изглежда много впечатляващо – дизайнът е много изчистен, а отвсякъде струи мека синя светлина. Определено по оформлението е било мислено доста. Както вече споменах, в лявата част на клавиатурата е поместено специално touch sensitive меню за управление, от което би се засрамил почти всеки DVD плейър. Силата на звука, бутоните за пауза, стоп и така нататък са на едно „погалване" разстояние. Екранът е достатъчно голям за всякаква употреба, а някои модели дори идват с вграден Blu-Ray четец. Самият лаптоп има и HDMI порт, ако искате да го свържете към друг плейър. Като геймърска машина, лаптопът също се представя доста стабилно. С двуядрен процесор на Intel и последно поколение видеокарта на nVidia с 512 MB RAM просто няма как да е иначе. На практика в момента няма игра, която да му се опъне. Различните странични екстри като уебкамера, безжична LAN карта, микрофон и Bluetooth също не са забравени. Всичко това, разбира се, значително е увеличило размера на машината и като цяло тя трудно минава за обикновен лаптоп, но в действителност това наистина не е „обикновен" лаптоп. Независимо от това джаджата е доста лека за размерите си и възможностите, които предлага. Това е един отличен избор за всякакви употреби в сферата на забавлението.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

acer®

## Acer Aspire 6935G

Преди няколко броя, когато ви показахме в джаджа на броя гигантския Acer Aspire от 8xxxx серията, бяхме въодушевени от криещата се под гигантското му шаси мощ. Но точно размерът бе и най-голямата спънка да се влюбим тотално в него - просто факторът "мобилност" бе доста ограничен. Сега в ръцете ни попадна Acer Aspire 6935 - предлагащ същата функционалност, но в доста по-компактен размер, който премахва хамалщината от носенето му навсякъде. Acer Aspire 6935 е оборудван с последно поколение Intel Core 2 T5800 мобилен процесор, работещ на 2 гигахерца - напълно достатъчни за подкарването и на най-тежките игри и програми. Заради инсталираната Vista Ultimate лаптопът е натъпкан до козирката с RAM - 2 плочки от по 2 гигабайта DDR3. Видеокартата пък е най-добрият мобилен графичен ускорител на пазара в момента - nVidia GeForce 9600 m, с 512 MB RAM. Толкова за сухите технически детайли, новите Aspire модели впечатляват най-вече с дизайна и мултимедийните си възможности. 16-инчовият дисплей използва въведената в 9xxx сериите Cine Crystal технология и има пълна HD (1080p) поддръжка. Самият лаптоп е в Wide Screen формат, което позволява пълната наслада при гледането на HD филмчета и игри. Присъства Blu-Ray устройството, както и впечатляващата конзола със сензорни бутони за управление на мултимедийните приложения. Освен тях се набива на очи и Tuba технологията от тонколони, позволяващи 5.1 аудио (голям високоговорител над клавиатурата, бас бустър на задния панел), които превръщат Acer Aspire 6935 в един от най-добре озвучените лаптопи на пазара в момента. Единственото, което срещнах като дразнител в новия Aspire 6935, бе редуцираното количество USB портове (само три на брой) и разположението им. При включването на мишок, външен хард и охладител трябва да разкачите нещо, за да мушнете флашче или друг уред. Самите портове са разположени от дясната страна, което пък затрупва с кабели местенцето, където е мишокът, което при ограничено пространство може да се окаже съществен проблем за удобството ви. От друга страна, това са козметични проблеми, зависещи много силно от начина на употреба на лаптопа. А и за четирите (гейминг, работа, филми и музика) той се справя отлично.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

acer®

## Acer Aspire 6930G

Малкото братче на серията 8930, тази серия също се представя повече от задоволително. От нея са разкарани някои от бонусите, например чувствителното на допир меню, но както се досещате, това се е отразило положително на размерите, теглото и разбира се – цената на машините. Въпреки това като показатели 6930 не отстъпват с много на по-масивните си братя. И тук отново имаме вече стандартния двуядрен процесор, цели четири гигабайта RAM памет, както и също толкова добра видеокарта - GeForce 9600M GS 512MB. С по-малкия общ размер казваме „довиждане" и на големия дисплей, но това не е повод за умиране: шестнайсетте инча са напълно достатъчни, а и по-удобни при работа. Иначе са включени повечето от бонусите, които вече смятаме за задължителни – Bluetooth, уебкамера и така нататък. Със своя 320-гигабайтов харддиск можете да сте сигурни, че машината може да поеме всичко, което ѝ хвърлите и да пита за още, като няма да ви се налага да трие нищо доста дълго време. Независимо дали ще ги ползвате като геймърска машина или просто за работа, лаптопите от серията 6930 ще отговорят на очакванията ви.

## Acer Aspire 5735Z

Aspire 5735Z е последното предложение на Acer в пазарната ниша на low-енд лаптопите. Перфектни за студентска или офис дейност. Оборудван е с 2 гигахерцов Intel Core Duo T3200 процесор и 2 гигабайта DDR памет, което са абсолютният минимум за сериозна работа под Vista. Процесорът се справя добре с голямо количество от натоварване (музика, няколко интернет експлорера, Photoshop и документи отворени), но при игри, използващи Dx10, започва да издиша. Втората спънка в геймминг силите на Aspire 5735Z е видеото - Intel 4500m, нелош чип за гледане на DVD филми и dx9 заглавия, но недостатъчен за Crysis, дори на ниски нива на детайли. Най-голямата сила на лаптопа е 15,6 HD широкоекранния дисплей, който е най-добрият за този пазарен сегмент. От друга страна лаптопът е лек и много удобен за носене в раница или чанта. Wi-Fi адаптерът му е силен, давайки достъп до интернет, независимо кое място изберете за работата си. 250-те гигабайта хард диск са повече от достатъчни за колекцията ви от филми, музика и документи. Дизайнът е изпълнен в типичния за Acer стилно черен цвят. Над клавиатурата присъстват бутони за управление на мултимедийните програми и бърз достъп до интернет. А в дясната ѝ част има дори NumPad, който често отсъства от повечето лаптопи.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

acer®

## AL2723Wtd

Твърди се, че по-големият размер винаги е плюс. Може и да е вярно - зависи обаче за какво ще го използвате. Това 27-инчово чудовище например е идеалният пример за вече все по-често забелязващото се сливане между компютърния монитор и телевизора. AL2723Wtd на практика е един завършен телевизор – напълно HD Ready, с всички необходими портове, той може спокойно да съчетае две функции в едно. Дизайнът му е прост, но изчистен, без ненужни джаджи по него, които само ще го оскъпят и които никой не използва и без друго. Поставката му е леко нестабилна предвид тежестта му, но все пак се справя – издържа на земетресенията неотдавна, ако това ви успокоява. :) Неговите титанични за монитор размери са огромен плюс, когато се ползва за филми и работа с много приложения, но за съжаление представляват и леко неудобство, когато го ползвате за игри. Описано накратко – ще трябва да стоите на прилично разстояние от него, за да обхванете цялата картина. Нещо, на което лично аз не съм свикнал при игра. Нека това не ви отчайва – все пак размерът ви позволява да се потопите още по-пълноценно в атмосферата на джиткатa, която разцъквате. Особено ако става въпрос за по-вглъбяващи игри – тествано беше с Fallout 3 – фийлингът е съвсем друг. В общи линии този модел е един доста добър вариант, ако искате да се освободите от робството на два дисплея, след като и един върши също толкова добра работа.

## Acer P223W

Ако си се замислил, че е крайно време да смениш стария CRT Монитор, то вземи предвид факта, че днес 19-те инча са нормалният стандарт, а 22-те са най-доброто съотношение цена/качество. Лаптопите на Acer винаги са се отличавали с изключително добри дисплеи, за това ни беше много любопитно как ще се представи тестваният LCD монитор. Първото впечатление, което P223W оставя, е от изчистените си линии и минималното пространство около самия дисплей. Мониторът се поставя лесно на V-образната поставка и застава много стабилно на бюрото. Връзката към PC-то става посредством DVI или VGA конектор. Впечатление ми направи, че дизайнерите на Acer не са затормозвали дизайна си с допълнителни USB портове, слотове за SDI карти или тонколони. Acer P223W използва Crystal Brite технологията, избрана и за дисплеите на преносимите им компютри, която намалява отражателния им фактор на минимум, вдигайки ъгъла на гледаемост и четимостта им дори при пряка светлина, насочена към повърхността им. Оптималната резолюция за 22-инчовия монитор е 1680x1050, но ако поради прекалено високите системни изисквания на играта я подкарате в по-малка (1200x900 например), картината остава добра. Времето за реакция на матрицата е 5ms, подсигуряващи плавни анимации при игри и филми, а контрастът е 2500. С бутоните под дисплея имате пълен контрол над OSD менюто, предлагащо няколко предварително зададени стойности на основните му параметри (нива на контраст, топлина на цветовете и т.н.) в зависимост от това за какво ще го ползвате (игри, филми, офис/интернет), промяната им става много бързо, а режимите Text и Movie Можете да смените с E-бутона на самия дисплей.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

acer®

## Acer P5370W

Каква е идеята, да си вземеш проектор, ако няма да го ползваш за бизнес презентации, в които да блеснеш с power point уменията си? Отговорът е лесен - достъпен начин да превърнеш хола си в киносалон. Малко са дисплеите, които могат да ти дадат метър и половина диагонал, да не говорим, че е трудно да ги премествашнасамнатам. Докато с един лаптоп, едни добри 5.1 тонколони и проектор, си готов. Освен това си спестяваш печенето на DVD-та. Acer P5370W проектира изображението в cer P5370W DLP Projector 16:10 widescreen перспектива с 3000 ANSI Lumens brightness и 2000:1 контраст. С други думи - дори да го насочиш към бяла стена, а не специален екран, получаваш остро и чисто изображение с добре наситени цветове. Основната разлика между изображението, генерирано от проектор, и това, идващо от дисплей (освен опцията да регулираш размера му), е, че стената отразява светлината на проектора, а не излъчва своя, което драстично намалява натоварването на очите. P5370W разполага със собствени високоговорители, но за филми те са по-скоро компромисно решение. След като вържете проектора към PC или лаптоп и добавите аудиото, ще трябва да си намерите подходяща стена. Най-добре е, ако разполагате поне с метър и половина между проектора и нея за оптимален резултат. Приятно впечатление прави и ниското ниво на шум на проектора, въпреки доста силния вентилатор, помагащ му да не се опече от собствената си лампа. Веднъж включен, можете да се насладите напълно на филми (и дори игри) без дори да се надигате от дивана, поемайки контрол над всички функции на проектора с дистанционно.

## Acer P7270i

Макар не съвсем геймърски продукт, проекторът може да намери място в дома на всеки киноман. Acer P7270i е безжичен, което значи, че можете да го сложите на произволно място в дома си, без да го превръщате в джунгла от кабели. Моделът предлага яркост от 4000 ANSI Lumens при резолюция 1024 x 768 и 2300:1 contrast ratio. Това му осигурява ясна картина дори при ярка околна светлина. Той има HDMI и DVI портове за свързване към всички съвременни дигитални устройства и има пълна поддръжка на HD 1080p сигнал. Включени са и бонуси, като лазерна показалка и дистанционно. Ако всичко това не ви стига, на него можете да прожектирате и PowerPoint презентации! Странна идея, знам. Пък и съответният противоположен пол много се впечатлявал от презентации... поне така сме чували.

DISTRIBUTED BY ASBIS®

*Орлин Широв*

Вашата месечна доза ъпсурд

# Преглед на печата

Въпреки съкратения формат на прегледа на печата този месец отново специално за вас съм подбрал много интересни страници. Надявам се оригиналните и провокативни идеи в тях да ви допаднат и да прекарате интересни мигове. Сигурен съм, че интернет е място, в което можете да попаднете на какво ли не и затова аз ще продължавам да търся и да намирам най-добрите страници, специално за вас - читателите на PC Mania.

## Зилч!

*http://zilch.playr.co.uk*

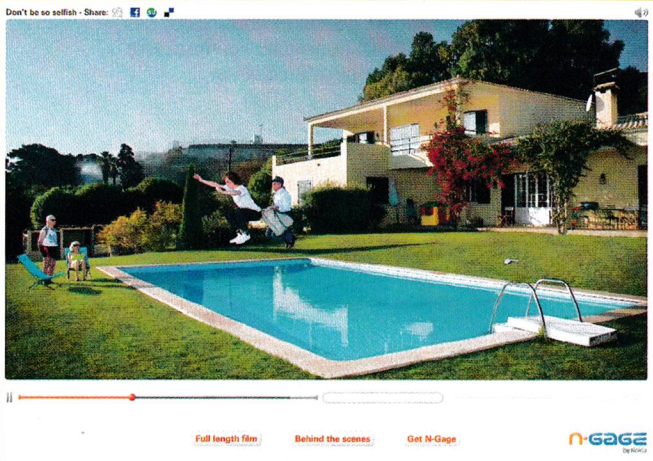
Ако никога не сте чували какво е Зилч, не трябва да се плашите. Аз също бях от тази партия, но вече съм зарибен Зилчър. Това е игра със зарове, която със сигурност ще ви спечели след първите няколко минути. Оставям на вас да я разучите и да биете всичките си приятели на нея

Open in new window :: Want this game on your site?

## Нека поиграем

*www.get-out-and-play.com*

Get out and play е рекламен сайт на Nokia, на който нищо неподозиращите сърфъри могат да се наслаждават до полуда. Ще разберете, че той рекламира новите N модели на финландския GSM производител, едва когато стигнете до края на безумно интересно организираната страница. Аз лично се забавлявах много.



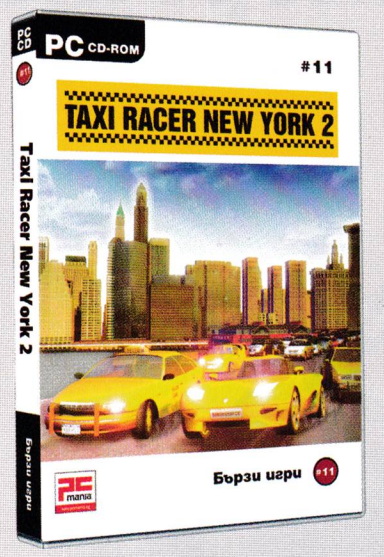

## Града на гангстерите

*http://ryanallen.com/gooncity*

На адрес http://ryanallen.com/gooncity/ ще срещнете нещо неповторимо. Там се намира градът на пикселните гангстери. Реализиран е в стил Google Maps и е толкова обширен, че само след 10 минути ще можете да намерите толкова много мини сюжети, развиващи се в този виртуален град, че ще го заобичате завинаги.
И не забравяйте - The Goon City is Always Expanding!

# "Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар!

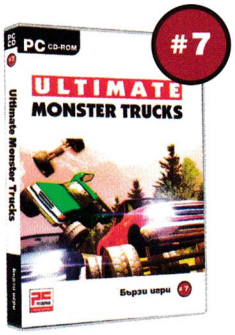



## Taxi Racer New York 2

#11

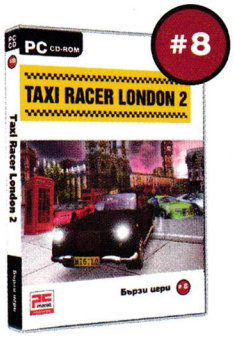
**Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!**

# Новите заглавия в поредицата



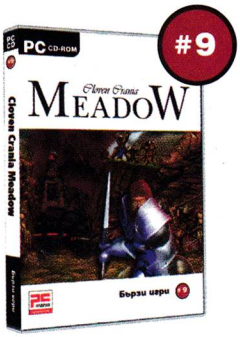

**Ultimate Monster Trucks**

Качете се на своя чудовищно голям камион, подкарайте го с пълна газ и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



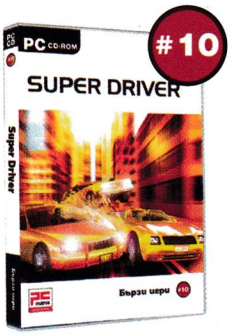

**Taxi Racer London 2**

Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!



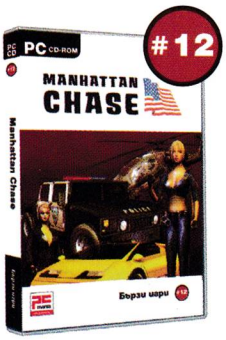

**Cloven Crania Meadow**

Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги...




**Super Driver**

Най-добрият шофьор в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.




**Manhattan Chase**

От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

# списание + игра = 7,99 лв

Стоян Спахиев

# AMD X – CrossFire и вграден видеоускорител

Тенденцията към все по-голяма интеграция се засилва. След като цялата обновена серия чипсети на nVidia за AMD процесори получи вграден видеоускорител, AMD също добавиха върхов модел чипсет с вградено видео – AMD790GX. Същевременно nVidia пуснаха в продажба GeForce 9xxx чипсетите си за Intel процесори, които може и да са последните такива (не се очаква Intel да дадат лиценз за бъдещия процесорен интерфейс), но за сметка на това предлагат качествен вграден DirectX10 видеоускорител за Core2 платформата.

## AMD790GX

Чипсетите от фамилията AMD700 се различават в броя предоставяни PCI Express 2.0 линии (и възможните комбинации на включването им) и наличието или липсата на вградено графично ядро (както и неговата тактова честота). Всички предоставят HyperTransport 3.0 интерфейс (в зависимост от използвания процесор скоростта може да бъде до 2600MHz

/5200DDR – 20GB/s пропускателен капацитет) за връзка с централния процесор, използват 4 бр. от PCIe x1 линиите (2GB/s пропускателен капацитет) за връзка с южния мост (където са разположени повечето входно/изходни интерфейси), а други 6 бр. PCIe x1 линии могат да се разпределят в x1, x2 и x4 портове (които от своя страна могат да бъдат свързани към x16 физически слотове). Върховият модел AMD790FX предоставя допълнително още 32 PCI Express 2.0 линии, които могат да се разпределят в два x16 порта, четири x8 порта (с x16 слотове) или един x16 и два x8. По този начин се поддържа работа с до четири видеоускорителя в CrossFireX режим. AMD790X предоставя допълнително 16 PCIe 2.0 линии, които могат да се използват или за един-единствен x16 порт, или за два x8 - съответно за двуплаткова работа в CF режим, а при използване на Radeon HD4870X2/HD3870X2 платки с по два чипа се постига четиричипов режим (сегашните драйвери не позволяват работа с повече от четири чипа – дори да се включат четири X2 платки, те ще могат да работят само като две отделни двойки, всяка обработваща различно изображение, т.н. многомониторна работа). AMD770 предоставя допълнително 16 PCIe 2.0 линии, които се използват само за един x16 порт (без многоплаткови режими – най-много може да се включи една двучипова X2 платка). AMD780G представлява AMD770 с добавено графично ядро и възможност за Hybrid CrossFire (едновременна работа на вграденото графично ядро и външен видеоускорител HD2400/HD3400 – помощни не се поддържат) и HybridPower (по-малка консумация на енергия чрез превключване между външен видеоускорител Radeon HD и вградения – в зависимост от натоварването). При AMD790GX едновременно се предоставя възможността за разделяне на PCIe x16 порта на два с по x8 линии и вграденото графично ядро с HybridPower и HybridCrossFire (като се очаква драйверите да разрешат и „тричипово" ускорение с две HD2400/HD3400 платки и вграденото графично ядро). Броят транзистори се запазва същият като при 780G (205 милиона), както и 55nm

### Biostar TA790GX 128M

Дънната платка Biostar TA790GX 128M използва чипсет AMD790GX+SB750.
Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост и северния мост, един SPI BIOS чип с цокъл и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. два PCI слота, 2бр.два PCI Express 2.0 x16 слота (които работят в единичен x16/x0 или двоен x8/x8 режим), 2бр.два PCI Express 2.0 x1 слота; изводи за 6бр. USB2.0 портове, сериен и паралелен порт, изводи за три вентилатора (два 3- и един 4-проводен); един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства); шест SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1,5 и 10), един флопи порт (за две флопита); четири DDR-II слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, VGA, DVI и HDMI, 4бр. USB2.0 порта, 6бр.шест аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва се Realtek HDAudio ALC888 24bit/192kHz) и 1бр.един Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порт (Realtek 8111C PCIe). В окомплектовката са включени един IDE и два SATA кабели. Документацията е добре оформена. При проектирането на дънната платка е обърнато внимание и на дребните детайли: не са забравени SPDIF-изходът (за подаване на цифров звуковия сигнал към външноподходящ рисийвървидеоплатка с комбиниран HDMI изход за аудио+видео) и джъмперите, чрез които се избира дали USB портовете да бъдат захранени когато компютъра е изключен (т.е. може да се направи едната група портове да е постоянно захранена, а другата – само при включен компютър. По този начин например портативните твърди дискове ще спират когато не са необходими, но зарядното за телефона ще продължи да зарежда).

| Biostar TA790GX 128M | | |
|---|---|---|
| Производителност (AMD) | 6/6 | Не отстъпва на върховите nF590a/nF750a и AMD790FX модели като поддържа CrossFire и Hybrid CrossFire |
| Производителност в класа 100-200лв. | 6/6 | Чипсет с най-мощния вграден видеоускорител (Radeon HD3300) |
| Функционалност | 2/6 | + DirectX10 графично ядро, 128MB памет<br>+ SPDIF In и Out изводи<br>+джъмпери за захранване на USB портовете<br>-само един Gigabit Ethernet контролер<br>-няма външни eSATA портове<br>-използва се допълнителна платка за превключването между единичен x16 и двоен x8 режим |
| Уникалност / Специфични свойства | 1/6 | + reset power бутони на<br>+ SATA портове под 90 градуса (за безпрепятствано включване на кабелите) |
| Оползотворяване на елементите | 4/6 | + VGA, DVI и HDMI видеоизходи<br>- три PCIe x1 канала са недостъпни<br>- два USB2.0 порта са недостъпни |
| PCmania mark | 19/30 | |

**PCmania mark 19/30**

със съдействието на АйДиЕс

**Цена: около 192 лв.**

### Gigabyte EX58-EXTREME

Дънната платка Gigabyte EX58-EXTREME използва чипсет Intel X58 Express (за Core i7 процесори). Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост, северния мост, регулаторите на напрежение и идва заедно с допълнителен радиатор за монтаж като платка/задна планка, два SPI BIOS чипа (единият не позволява запис от потребителя, така че да се осигури 100% възможност за стартиране) и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 3 бр. PCI Express 2.0 x16 слота (поддържа се както SLI така и CrossFire многоплаткова работа в режими x16/x16/x0 или x16/x8/x8), 1 бр. PCI Express x4 слот, 1 бр. PCI Express x1 слот; изводи за 4 бр. USB2.0 портове, 2 бр. FireWire 1394a порта, изводи за шест вентилатора (четири 3- и два 4-проводни); външен чип, предоставящ един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства) и два SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0 и 1) към които SATA портове са включени JMB322 чипове, разделящи всеки порт на по два (т.е. получават се две двойки с допълнителен RAID1-"smart backup" или RAID0); още шест SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5) – от чипсета, един флопи порт; шест DDR-II слота (три канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 8 бр. USB2.0 порта, 1 бр. Fire Wire 1394a порт, оптичен и коаксиален цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. бутон за CMOS изчистване, аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва се Realtek HDAudio ALC889A 24bit/192kHz, 106dB чип) и 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порта (PCIe Realtek 8111D). Освен всичко това дъното има 16-сегментна LED индикация, reset и power бутони. В окомплектовката са включени IDE, флопи и два SATA кабела, както и задна планка с два външни eSATA порта и захранващ куплунг (заедно с един захранващ SATA кабел с два конектора), SLI и 3-way SLI адаптери. Документацията характерно за дънните платки на Gigabyte е изчерпателна и добре оформена.

| Gigabyte EX58-EXTREME | | |
|---|---|---|
| Производителност (Intel) | 6/6 | Най-мощната платформа, поддържа както SLI така и CrossFire |
| Производителност в класа 300-600лв. | 6/6 | Производителност без конкуренция |
| Функционалност | 5/6 | + SPDIF In и Out изводи<br>+планките за външно SATA портове могат да се свържат както към конекторите на ICH9R южния мост така и към тези на допълнителния SATA/UATA чип.<br>+два Gigabit Ethernet контролера<br>-само два от PCIe x16 слотовете могат да поемат платка с охладител заемащ пространството над съседния PCIe слот (в стандартна кутия), което шансьи предвид поддръжката на три- и четириплаткови CrossFire и SLI режими е недостатъчно |
| Уникалност / Специфични свойства | 2/6 | + LED индикация и бутони за ускорена работа без кутия<br>+ SATA портове под 90 градуса (за безпрепятствано включване на кабелите)<br>+ RAID0+1 на две отделни при две двойки портове |
| Оползотворяване на елементите | 5/6 | + 6бр. аналогови стерео куплунга, оптичен и коаксиален SPDIF изходи<br>- две PCIe x1 канала са недостъпни |
| PCmania mark | 24/30 | |

**PCmania mark 24/30**

със съдействието на Вали

**Цена: около 600 лв.**

технологията. Някои производители на дънни платки активираха разделянето на x16 порта и при AMD770/780G чипсетите, но при AMD790GX това вече се поддържа официално. Вграденото графично ядро при AMD790 GX се нарича Radeon HD3300 и работи на по-висока тактова (700MHz) честота в сравнение с HD3200 на AMD780G (500MHz) и това е най-същественият отличителен белег на новия чипсет. Останалите му характеристики се запазват (HD2400 DX10 архитектура с 40 Shader блока, 4 текстуриращи и 4 финализиращи). AMD780G/790GX имат интерфейс за връзка със собствена видеопамет (наречена Local Frame Buffer и Performance Cache), но докато при 780G повечето производители на дънни платки не се възползват от тази възможност, то при 790GX „препоръката" (която обаче се спазва стриктно) на AMD е за наличието на 64MB или 128MB DDR3/1333 „кеш", свързан чрез поне 16-битов интерфейс (т.е. един 1Gbit DRAM чип), който предоставя 2.6GB/s пропускателен капацитет. Повишената тактова честота покачва производителността на 3D приложенията с няколко процента, но основното предимство на 790GX спрямо 780G е в това, че при 790GX е сигурно, че дъното ще има поне два PCIe x16 порта и почти сигурно, че ще има LFB видеопамет, докато при 780G тези случаи са по-скоро изключение.

## AMD SB750

Заедно със 790GX бе обявен и нов южен мост, който може да се използва и с другите съвременни чипсети на AMD. SB750 се отличава от предшественика си SB700 с добавената поддръжка на RAID ниво 5 (SB700 поддържа нива 0, 1 и 10), вградения генератор на тактов сигнал и функцията "Advanced Clock Calibration" – 6-изводен интерфейс между южния мост и централния процесор (засега се поддържа само Phenom), чрез който така се променят параметрите на работа, че при overclock се достигат между 100 и 200MHz повече. Останалите характеристики на SB700 се запазват – 6 бр. SATA/300 порта, 1 бр. ATA/133 канал, 12 бр. USB2.0 порта, ConsumerIR интерфейси и HDAudio контролер. Все още липсва мрежови контролер (производителите на дънни платки са принудени да използват PCI/PCIe чипове за целта) и интерфейсът за връзка със северния мост е PCIe 1.x вместо 2.0 (въпреки че северният мост поддържа двойно по-бързата PCIe версия).

## GeForce 9xxx

Може би последният чипсет на nVidia за Intel процесори се отличава като изключително добро попадение – предоставя най-пълния набор входно/изходни интерфейси, най-бързото вградено графично ядро с възможност за HybridPower и HybridSLI и не на последно място – работи с към момента по-добрите процесори – Intel Core2 (по-бързи от AMD Ahtlon/Phenom и консумиращи по-малко енергия). Структурата на GeForce9xxx-nForce730i е сходна с тази на предшественика му GF7150-nF630i и аналога му за AMD процесори GF8xxx /nF700a – едночипов продукт с вградено графично ядро. Също като при nF700a графичното ядро е GF8/9 с поддръжка на DX10 и 16 Unified Shader модула (качествено подобрение спрямо GF7/DX9 при GF7-nF600i) и работи с до 512MB памет, заета от системната на компютъра. Подобрение спрямо GF7-nF600i и GF8/nF700a представлява поддръжката на двуканален DVI видеоизход (dual-link DVI) за разделителна способност до 2560 на 1600 (30" монитори) и Display Port (запазват се VGA и HDMI изходите). В това отношение nVidia достигат AMD780G/ 790GX и Intel G45. GF9-nF700i предоставят 20 бр. PCIe 2.0 линии (срещу 18 бр. 1.x при GF7-nF600i и 19 бр. 2.0 при GF8/nF 700a), разпределени в един x16 порт и произволна комбинация от x1/x2/x4 портове, изградена от останалите 4 бр. PCIe 2.0 линии. Останалите характеристики на GF9-nF700i са сходни с тези на GF8/nF700a – 6 бр. SATA /300 порта с RAID нива 0, 1, 0+1 и 5; 12 бр. USB2.0 порта; един 10/100/1000Mbps мрежови контролер и HDAudio контролер (GF7-nF600i поддържа с по два броя по-малко SATA/300 и USB 2.0 портове). „Нововъведението" по отношение на входно/изходните интерфейси при GF9-nF700i е премахването на последния UltraATA/133 канал (какъвто е наличен при GF8/nF700a и GF7-nF600i) – това е първият чипсет, различен от Intel, който няма UltraATA интерфейс (естествено производителите на дънни платки в повечето случаи ще добавят такъв чрез външен контролер). Контролерът за достъп до паметта е значително подобрен спрямо едноканалния DDR-II/800 при GF7-nF600i (GF8/nF700a няма никакъв, тъй като при A64/Phenom той е вграден в процесора) – GF9-nF700i използва двуканален контролер, който поддържа до DDR-III/1333 и до DDR-II/800. Процесорната шина поддържа скорост до 333MHz/1333QPB (достатъчно за всички Core2 процесори с изключение на C2Quad Extreme 9770). GF9-nF700i поддържа предаване на 7+1 канален звук през HDMI интерфейса си без загуба на информация в некомпресиран вид (LPCM). Този режим се поддържа и от GF8/ nF700a (за AMD процесори) и Intel G965/G35/G45 (за Intel процесори). AMD чипсетите все още не го поддържат, но за сметка на това Radeon HD4 са единствените видеоплатки, които могат да го използват. Алгоритмите за компресия без загуба на информация Dolby True HD и DTS-HD Master Audio все още не се поддържат от никой чипсет или графичен ускорител. Предлагат се два модела GF9 xxx – GF9400 с тактова честота на Shader модулите 1.4GHz и 580MHz за останалата част от графичното ядро и GF9300 с честоти съответно 1.2GHz и 450MHz. Производителността при 3D приложения на GF9-nF700i е значително по-висока от тази на Intel G45 и съизмерима с тази на AMD790GX.

### DFI LanParty DK 790GX-M2RS

Дънната платка DFI LanParty DK 790GX-M2RS използва чипсет AMD790GX+SB750. Дъното разполага с безвентиляторно охлаждане на южния мост и северния мост, един SPI BIOS чип (запоен, но с изводи за програмиране) и предоставя следните входно/изходни възможности: 3 бр. PCI слота, 2 бр. PCI Express 2.0 x16 слота (които работят в x16/x0 или x8/x8 режим), 1 бр. PCI Express 2.0 x1 слот; изводи за 6 бр. USB2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394a порт, DVI видеоизход, сериен порт, ConsumerIR и IrDA, изводи за шест вентилатора (пет 3- и един 4-проводен); един Ultra ATA/133 порт (за две IDE устройства); шест Serial ATA /300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1 и 10), един флопи порт (за две флопита); четири DDR-II слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, SPDIF Out коаксиален и оптичен, 6 бр. USB2.0 порта, 1 бр. Fire Wire 1394a порт, CMOS джъмпер, 6 бр. аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва се Realtek HDAudio ALC885 24bit/192kHz) и 1 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порт (Marvell 88E8056 PCIe). Освен всичко това дъното има 16-сегментна LED индикация, reset и power бутони и високоговорител (PC Speaker). В окомплектовката са кръгли IDE и флопи кабели, два SATA кабела, CF адаптер, удължени джъмпери (за по-лесно поставяне и изваждане), преходници за лесно поставяне и махане на кабелите от предния панел на кутията (бутони, светодиоди, PC Speaker, USB), дискета със SATA/RAID драйвери за инсталиране на WinXP. Не са забравени джъмперите, чрез които се избира дали USB портовете да бъдат захранени, когато компютърът е изключен, а има и такъв, определящ PCI Express версията (1.x/2.0).

| DFI LanParty DK 790GX-M2RS | | |
|---|---|---|
| Производителност (AMD) | 6/6 | Не отстъпва на върховите nF590a/nF750a и AMD790FX модели като поддържа CrossFire и Hybrid CrossFire |
| Производителност в класа 200-400лв. | 6/6 | Чипсет с най-мощния вграден видеоускорител (Radeon HD3300) |
| Функционалност | 3/6 | +DirectX10 графично ядро, 128MB памет<br>+SPDIF Out изводи<br>-джъмпери за захранване на USB портовете<br>-само един Gigabit Ethernet контролер<br>-няма външни eSATA портове |
| Уникалност / Специфични свойства | 1/6 | + LED индикация и бутони за улеснена работа без кутия<br>+ SATA портове под 90 градуса (за безпрепятствано включване на кабелите) |
| Оползотворяване на елементите | 4/6 | - няма VGA видеоизход; DVI/HDMI само чрез допълнителна задна планка<br>- четири PCIe x1 линии са недостъпни |
| PCmania mark | 20/30 | |

**PCmania mark 20/30**
**със съдействието на Солитрон**

**Цена: около 290 лв.**

# LG W2452T

LG винаги са ме изумявали с дизайнерските си продукти. Не зависимо от предлаганата серия (от мобилни телефони и монитори до прахосмукачки и хладилници), винаги има два-три модела, които си заслужават пък било и само заради дизайна. LG W2452T е комбинация между дизайнерските решения на криейтив отдела на LG и гейм оптимизираните технологии на серията FUNtastic. Мониторът може да бъде използван както за работа, така и за мултимедия, но гейминГът е основната му цел - за това е и доста изчистен от към конектори - просто се връзва към PC-то или гейм конзола. В него няма нищо излишно.
Стандартната резолюция на LG W2452T е True HD 1920x1200. Впечатляващото време за реакция на матрицата е 2ms (за сравнение - повечето дисплеи са около 4-8), гарантиращи плавна картина дори при игра на висока резолюция и стабилни 45 кадъра в секунда. Втората, спираща дъха характеристика, е contrast ratio-то, удрящо солидните10000:1 DFC. Всичко това е придружено от възможността за показване на 16 милиона цвята, правещи гледането на HD филми и игри истинско удоволствие.
24-те инча са с пропорция Wide Screen. В лявата част на предния панел, под дисплея се намират и 6-те функционални бутона, с които да управлявате всяка една от функциите му. LG предоставят в пакета с монитора и доста удобен софтуерен пакет, за разбърникване на всички настройки на дисплея директно от десктопа ви. Предлага се опцията за запаметяването на различни комбинации, според нуждите ви - филм, игра, дълга работа и т.н., в които можете да пипате резолюцията, контраста и яркостта, както и цветовия баланс. В LG W2452T са използвани FLATRON f Engine технологията за пълна плоскост на картината, HDCP за по-добър видео сигнал, но най-интересен е т. нар. FUN Key. С него можете да правите Zoom на определени части на картината, да сменяте образа от 4:3 на wide и да приложите различни фото ефекти (черно и бяло/сепия).
На финал, но не по важност, е дизайнът на монитора - напълно изчистен, старт бутонът се огрява от мека синя светлина, а всяко негово натискане е придружено със зарибяващ звук. Мониторът си тежи на мястото с 6-те си килограма, което означава, че няма да ви счупи бюрото, но в същото време е доста стабилен и няма да се превърне на сол, ако без да искате го бутнете.
В момента пазарът на монитори се разгръща с уверени темпове и ако допреди пет години най-важното качество при избора на дисплей бяха размерът и refresh rate-ът му, то сега вече се търсят и HD дисплеи. LG W2452T е добър представител на класа си с оптимално съотношение цена-качество. Ако все още не сте сменили стария CRT монитор, сега е моментът.

*LG W2452T се продава за около 600 лв.*
*Със съдействието на: "Мост компютри"*

## NOKIA N96

Най-накрая Nokia представи новия си флагман в N серията. След близо двегодишна доминация на мултимедийния смартфон N95 (и подобрената му 8 гигабайтова версия) дойде ред и на N96 да вземе лидерската корона. Nokia N 96 е истинско мултимедийно бижу. Двата ARM9 264 мегахерцови процесора се грижат телефонът да работи стабилно и бързо, дори при множество апликации, отворени едновременно (тестът включи няколко уеббраузъра, музикалния плейър, Skype, софтуера за обработка на снимки и PDF файл). Дизайнът е запазил концепцията на N95, като предлага опцията за двоен слайд. В едната посока се разкрива клавиатурата, която е доста удобна както за писане, така и за гейминг, а обратният слайд отваря 4 гейм/мултимедийни бутона. В зависимост от избраното приложение те служат за контрол на игра или музика/видео. Можете да го пълните с колкото ви душа иска музика и програми в 16-те гигабайта вградена памет, а на гигантския 2'8 инчов дисплей се гледат доста приятно филми и клипчета от YouTube. Отсъства Infrared порт, но за сметка на това Wi-Fi модулът е много силен, а днес вече всички използват Bluetooth. Телефонът използва стандартен жак за слушалки - затова можете да ъпгрейднете тези, идващи в пакета с още по-добри, или най-добре е с Bluetooth Stereo такива, за да си спестите кабелите.
Единствените два минуса на новия N са батерията и цената му. N96 използва същата батерия, като N95, но консумира доста повече енергия и при активна употреба (около час и половина музика, 20 sms-а, 20 мин. Wi-Fi браузинг и 30 мин. разговори) тя просто умира. За това, когато си го купувате, си вземете резервна, ако нямате възможност да го презаредите поне веднъж през деня. Цената също е доста солена, но все пак това е най-добрата Nokia в момента на пазара, и за тези пари получавате един от най-силните мултимедийни смартфони. Това, че събира всички погледи, независимо къде го извадите, е бонус към пакета.

*Nokia N96 се продава за около 1400 лв.*
*Със съдействието на* JEFF

## LOGITECH Z-5

Доста трудно е да откриеш стерео тонколонки, които да звучат добре, още повече такива, които да предлагат и допълнителни функции. В момента 5.1 системите са много евтини и разпространени, което направи двойката колони меланхоличен спомен от зората на компютрите. Logitech Z-5 са точно такива, но за разлика от всички останали low-end решения в сегмента предлагат качествен звук, серия от софтуерни настройки и дори дистанционно, с което да контролирате музикалната си колекция.
Колонките се захранват от един от USB портовете на PC-то. Всяка е с размери 9.8 на 3.6 на 3.6 инча и са със стилен черен дизайн, стоейки добре както до CRT, така и до плосък LCD монитор. Уви, платът, покриващ високоговорителите, не може да бъде сменян, което прави почистването им сравнително трудно. На дясната колонка 3.5 mm жак за MP3 плейър, както и бял LED индикатор. Въпреки малкия си размер обаче, те предлагат много добър съраунд звук. Въпреки че басовете не са им сила, добре позиционират звука в помещението и екстремният тест показа, че с волумето на мах озвучават три етажа над и под вас, а при отворени прозорци - и половината квартал през деня. Дистанционното пък е адски удобно, ако използвате PC-то си като музикален плейър и не ви се става всеки път, когато искате да промените музиката. Последният, но не по важност плюс на Z-5 е компактността им. Това са перфектните колонки, които да носите в един пакет с лаптопа си, където и да отидете и са достатъчни за озвучаването на всяко нормално апартаментно парти.

*Logitech Z-5 се продава за около 150 лв.*
*Със съдействието на Logitech*

## PORT DESIGNS COOLFAN

Бичът на 21 век не са нито войните, нито неизличимите болести и глобалното затопляне. Не, тези глобални драми избледняват в сравнение с нервната криза, която получаваш, губейки цялата информация на лаптопа си в момента, в който забие или спре от прегряване. Вентилаторът на Port Designs е евтин начин да си спестиш успокоителните. Поставяйки го под лаптопа си, той прави две неща - повдига и охлажда (като сутиен, но не съвсем). Първата му функция ще я оцениш, ако прекарваш половината си ден в писане (не е задължително да са тех ревюта). Принципно предният панел на лаптопа е малко по-широк, за да има място за тъч-пада, което пък налага особена и не много ергономична позиция на китките. Ако се повдигне задният панел на лаптопа, този проблем изчезва и писането става доста по-приятно и по-малко мъчително занимание. За втората функция на вентилатора помага гигантската перка, инсталирана в центъра му, която избутва топлия въздух под лаптопа, заменяйки го със свеж и драстично снижавайки вътрешната му температура. Охлаждането се закача към лаптопа за свободен USB порт, от който черпи и енергията си, така че не е нужно допълнително захранване. Самата перка не изисква особено много енергия и дори да ползвате лаптопа само на батерия, няма да забележите редуциране във времето за работа. Уви, ако лаптопът ви е с по-малко количество USB-та, може да се наложи да изключите нещо. Проблем, ако ползвате USB колонки, мишка и хард диск. Охладителят е изпълнен в пропорции 4:3, което пък го прави леко неудобен за използване с 15-инчовите WideScreen лаптопи (на Acer например), но при по-големите модели (16+ инча) нямаше никакъв проблем.

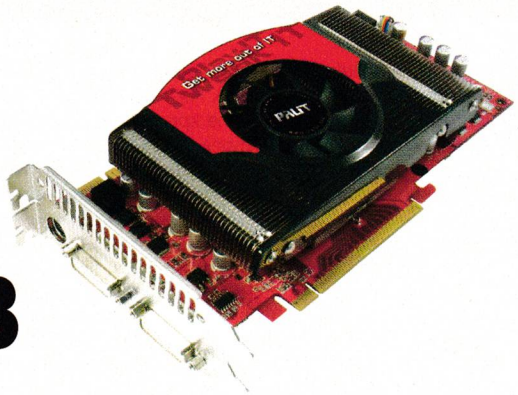
*PORT Designs COOL FAN се продава за около 60 лв.*
*Със съдействието на : Солитрон*

## FUJITSU SIEMENS AMILO MINI UI 3520

В края на август тази година Fujitsu Siemens пусна първия си нетбуук, с който се опита да забърше част от потребителите в сегмента, доминиран от продуктите на Asus и Acer. Дебютът на компанията при мини лаптопите се оказва повече от успешен и въпреки някои трески за дялане Amilo Mini Ui 3520 е много добро решение, ако имате нужда от наистина мобилна платформа, на която да може да се работи, гледат филми и браузва в интернет и да я носите абсолютно навсякъде.
Amilo Mini Ui 3520 използва Intel Atom N270 процесор на 1,6 GHz. Извън темата - Intel захапаха на хляба мекото с този процесор. Рам-та на Amilo-то е 1 гигабайт DDR2, което е перфектно за Win XP базирана машина. Все още нито ултра мобилната рам, нито Atom-а са достатъчно мощни, за да позволят комфортна работа под Vista. Твърдият диск на Ui3520 е 60 гигабайта, а дисплеят - 8,9 инча, което го позиционира във все още слабо заселения върхов клас нетбук устройства. 4-клетъчната батерия дава около 2 часа и половина живот при пестелива употреба (документи, ниско ниво на контраста). А вградените уебкамера и микрофон го правят Skype ready. Amilo Mini Ui 3520 е с доста солиден и красив дизайн. Неприятно впечатление ми направиха единствено малките бутони на клавиатурата и усещането за "паянтовост" и евтина пластмаса при писане. Бутоните на тъч пада са разположени от лявата и дясната му страна вместо в основата му, което също бе странно като усещане, но бързо се свиква.

*Amilo Mini Ui 3520 се продава за около 700 лв.*
*Със съдействието на: Fujitsu Siemens България*

PALIT®

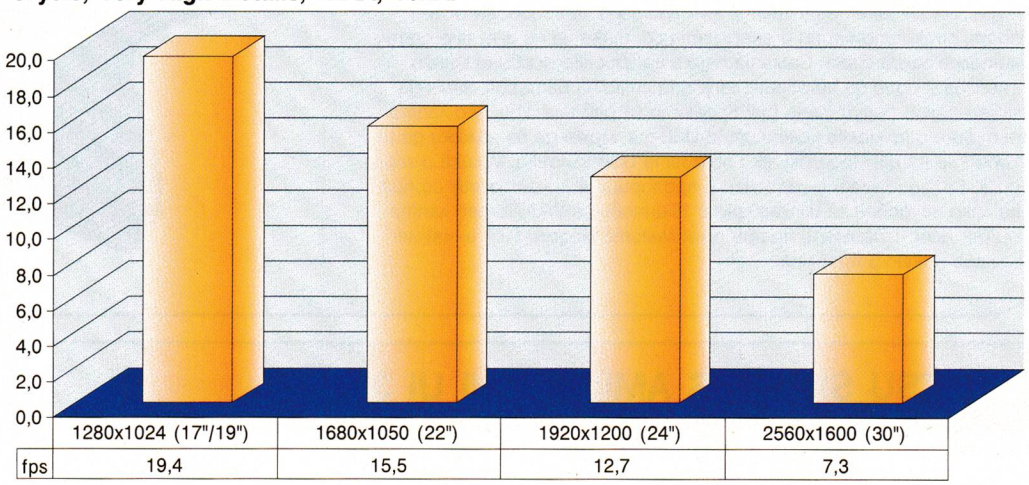


*Стоян Спахиев*

# Palit GeForce 9800GTX+ 512MB

Чипът, използван при Palit GF9800GTX+, е G92b на nVidia. Той поддържа DirectX10.0, OpenGL 2.1, използва PCI Express 2.0 интерфейс и притежава PureVideo HD хардуерен модул за декомпресия на MPEG2/4 видеосъдържание, включително етапна побитова обработка (BitStream Processing) от H.264/AVC (MPEG4 Part10) декомпресирането. За съжаление BSP/AES модулите на G92b не поддържат MPEG2 и VC-1 (докато MPEG2 декомпресията не е проблем, за който и да е съвременен процесор, то при VC-1 едноядрените имат нужда от повече мощ). Броят Stream процесори при G92b е 128, на текстуриращите – 64, а финализиращите са 16. G92b е с 256-битов интерфейс за достъп до паметта и има следните видеоизходи: два VGA 400MHz RAMDAC-а, два двуканални TDMS с HDCP за DVI/HDMI и HDTV-Out encoder. При G92b звук през HDMI изхода може да има, само ако на видеоплатката е предвиден допълнителен вход за аудио-кабел, свързан към дънната или звуковата платка чрез SPDIF и съответно не се поддържа 7+1 канален LPCM некомпресиран звук (пропускателният капацитет на SPDIF е недостатъчен).

**Crysis, Very High Details, 4xAA, 16xAF**

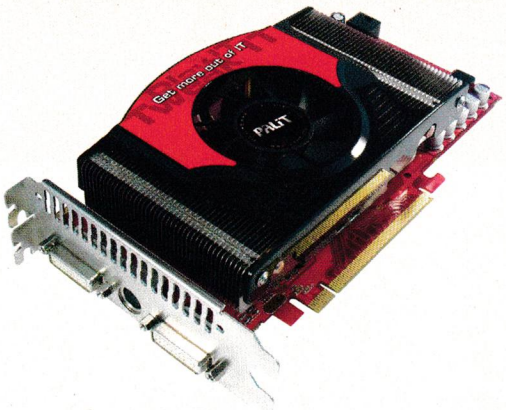



G92b се състои от 754 милиона транзистора, заемащи 260 кв. мм площ, произведени чрез 55 nm технология от TSMC.
Palit GeForce 9800GTX+ 512MB използва охладител, различен от този в референтния дизайн на nVidia (този на Palit е по-ефективен в разсейването на генерираната топлина – поддържа по-ниска температура и шуми по-малко) и работи на по-високи от препоръчаните стандартни тактови честоти – 1854 MHz за Shader шейдър процесорите (вместо 1836MHz), 745MHz за останалите модули на GPU-то (вместо 738MHz) и памет, работеща на препоръчаните нормалните 1100MHz/2200DDR. Паметта е от тип DDR3 и е с обем 512MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF9800GTX+ и моделът на Palit има два SLI конектора за верижно свързване на до три GTX видеоплатки за работа в дву- и триплатков режим (3-way SLI) и освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване. Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Платката е дълга 23 см (с 5 см по-къса от стандартните GF9800GTX+, което позволява по-лесен монтаж и в по-малки кутии). Комплектацията се състои от композитен TV-Out адаптер, един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI и един кабел за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. ако захранването на компютъра има втория необходим 6-изводен конектор, комплектацията ще е достатъчна за инсталиране на платката. Цветът на платката е червен, който е нетипичен за GeForce видеоускорителите (обикновено това е цветът на Radeon видеоускорителите). Документацията е минимална (за всеки език има обща площ колкото една страница A5) и по същество се състои в съвета: „Пъхнете диска и натискайте Intsall/Next/Yes/Next докато компютърът се рестартира."

| Palit Geforce 9800 GTX+ 512M | | |
|---|---|---|
| Производителност | 4/6 | По-бързи са GTX280, 9800GX2, HD4870/X2 |
| Производителност в класа 200 -400 лв. | 5,9/6 | Благодарение на леко повишените тактови честоти изпреварва „чистите" 9800GTX+. По-бързи остават само HD4850 в някои случаи. Много добро съотношение цена/производителност |
| Функционалност | 4/6 | + има възможност за HDMI със звук и картина (чрез допълнителен кабел)<br>+ има пълно ускорено за H.264 декодиране<br>- няма пълно ускорение за VC-1 декодиране<br>- не поддържа 7+1 канален LPCM звук през HDMI |
| Уникалност / Специфични свойства | 0,1/6 | + червен цвят |
| Оползотворяване на елементите | 4/6 | - няма включен в комплекта SPDIF кабел<br>- няма HD/TV -Out кабел |
| PCmania mark | 18/30 | |

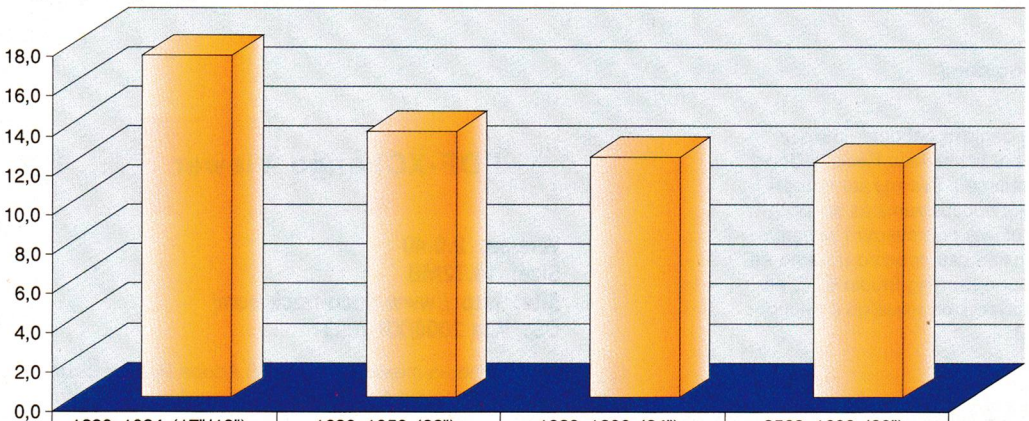
DISTRIBUTED BY ids

PALIT®




# Palit Radeon HD4850 Sonic 512MB

**Crysis, Very High Details, 4xAA, 16xAF**




| | 1280x1024 (17"/19") | 1680x1050 (22") | 1920x1200 (24") | 2560x1600 (30") |
|---|---|---|---|---|
| fps | 17,3 | 13,5 | 12,2 | 11,9 |

Чипът, използван при HD4850 Sonic, е RV770 на AMD. Той поддържа DirectX10.1, OpenGL 2.1, използва PCI Express 2.0 интерфейс и притежава AvivoHD/UVD2 модул за подпомагане на декомпресията на видеосъдържание по стандартите MPEG2/DVD, MPEG4/H.264 и VC-1. Притежава общо 800 Stream процесора, 40 текстуриращи блока, 16 финализиращи блока и 256-битов интерфейс за достъп до локалната памет. Поддържа се едновременна работа с два от видеоизходите. Налични са два двуканални (dual-link) DVI изхода (до 2560x1600@60Hz) с вградена HDCP поддръжка (за неразкодирани дискове/файлове) и за двата, два VGA 400MHz RAMDAC (до 2048x1536@85Hz) и един HD/TV-Out (до 1920x1080i).
Отличителна черта на Radeon HD фамилията е поддръжката на „пълен HDMI" интерфейс – звук и картина в един конектор.
Към DVI портовете на Radeon HD (и GeForce8/9/GTX) могат да се включват DVI-към-HDMI адаптори. При GeForce моделите се препредава звукът, постъпил чрез SPDIF кабел от дънната или звуковата платка, докато Radeon HD имат вграден собствен аудиоконтролер. Контролерът в RV770 поддържа до 7+1 канален LPCM (без загуба на информация и некомпресиран) звук.
RV770 се състои от 956 милиона транзистора, заемащи 260 кв. мм площ, произведени чрез 55 nm технология (най-фината на разположение във фабриките на TSMC).
Palit Radeon HD4850 Sonic 512MB работи с по-високи от препоръчителните стандартните честоти, определени от ATI за Radeon HD4850 – чип RV770 на 685MHz (вместо 625MHz) и памет на 1000MHz/2000DDR (вместо 993MHz/1986DDR). Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 512MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4850 и продуктът на Palit има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видеоплатки.
Охладителят е различен от този в референтния дизайн на ATI, а поради повишените тактови честоти допълнителният конектор за захранване е 8-изводен (вместо 6-изводен). За разлика от референтния стандартният дизайн за HD4850 модела Sonic на Palit заедно с охладителя си заема пространството над съседния PCI/e слот.
Платката е малко по-къса от референтната (22 см вместо 23,5 см) и е с популярния за Radeon продуктите червен цвят. Окомплектовката включва един преходник DVI-към-VGA и един кабел за захранване на 8-изводен конектор от един 6-изводен. Документацията е минимална (за всеки език има обща площ колкото една страница A5) и по същество се състои в съвета: „Пъхнете диска и натискайте Intsall/Next/Yes/Next докато компютърът се рестартира."

| Palit Radeon HD4850 Sonic 512MB | | |
|---|---|---|
| Производителност | 4,1/6 | Благодарение на повишените тактови честоти изпреварва HD3870X2. |
| Производителност в класа 200-400 лв. | 6/6 | Благодарение на повишените тактови честоти изпреварва „чистите" GF9800GTX+. Много добро съотношение цена/производителност |
| Функционалност | 6/6 | + DirectX 10.1 поддръжка<br>+ ускорено H.264 и VC-1 декодиране<br>+ възможност за HDMI със звук и картина<br>+ 7+1 канален LPCM звук през HDMI |
| Уникалност / Специфични свойства | 0/6 | |
| Оползотворяване на елементите | 3/6 | - няма DVI- към-HDMI преходник<br>- няма HD/TV-Out кабел<br>- няма CrossFire адаптор |
| PCmania mark | 19,1/30 | |

DISTRIBUTED BY ids

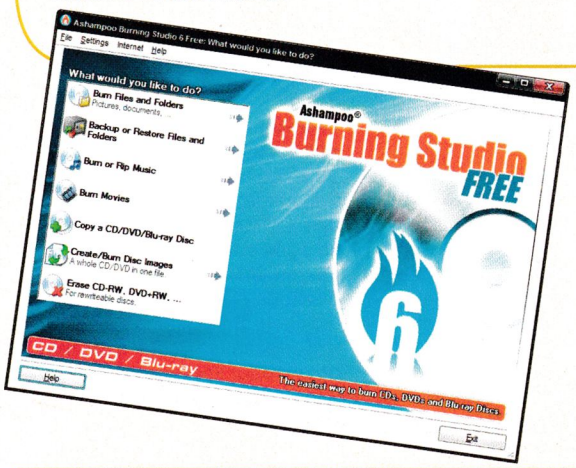
*Пеню Дачев*

# Best Free Soft 11/2008

## Ashampoo Burning Studio Free

**Version: 6.75**
**Size: 11.70MB**
**Site: http://www.ashampoo.com/**
**OS: Win 2000/XP/Vista**

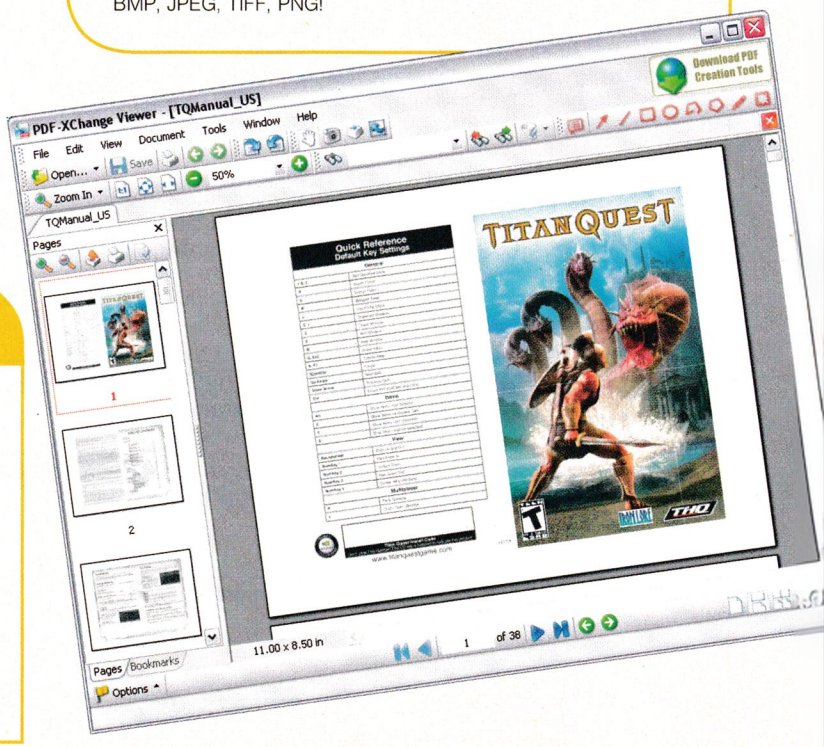
Записването на диск вече е детска работа - пъхаш празен диск в записвачката и натискаш Record. Опс-с-с-с това беше за касетофоните... Та-а пъхаш празен диск в записвачката, пускаш програмата за записване, няколко настройки и Burn. Ако обаче софтуерът за запис не ви ви допада, прекалено ви е сложен или просто искате нещо ново и добро, опитайте Ashampoo Burning Studio 6.75, поне за да я пробвате. Почти съм сигурен, че няма да я ъninсталнете никога повече!




## PDF-XChange Viewer

**Version: 2.0.40**
**Size: 19.72MB**
**Site: http://www.docu-track.com/**
**OS: Win 2000/XP/2003**

Качването на тежкия и тромав Adobe Reader, само за да погледнете някой и друг пидиеф, си е лудост. А и във фрий версията на ридъра функциите са меко казано орязани, за разлика от безплатния лек, пъргав и бъкан с фунции и екстри PDF-XChange Viewer. Освен стандартните действия (ротации, кропване и т.н.) XChange Viewer-а има дори и директен експорт на pdf към BMP, JPEG, TIFF, PNG!




## VSO Image Resizer

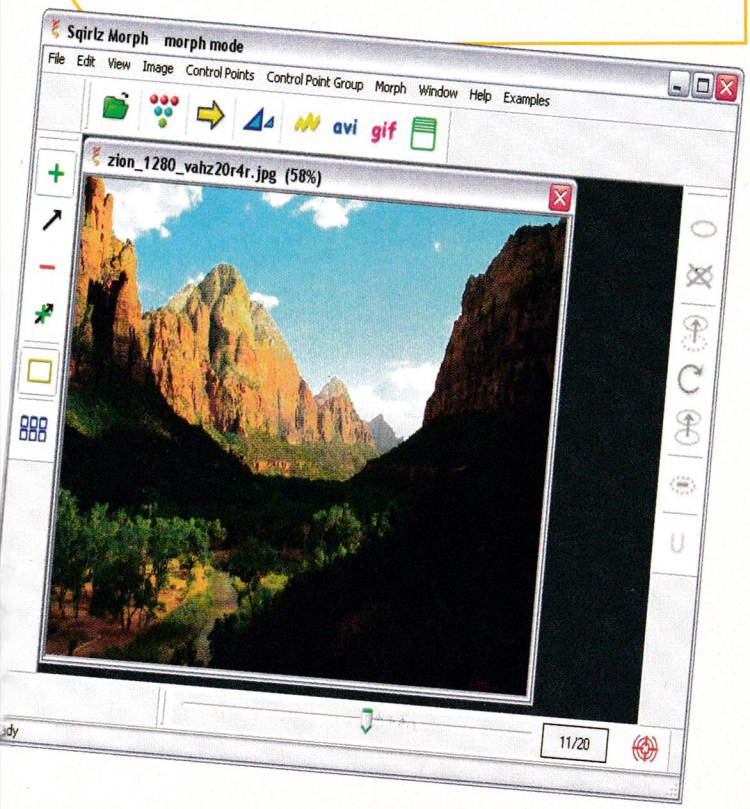
**Version: 2.1.1**
**Size: 5.65MB**
**Site: http://www.vso-software.fr/**
**OS: Win 2K/XP/Vista**

Ако ви се налага да смените размера на повече от една картинка, било то към по-голям или по-малък, качете си VSO Image Resizer. Освен тези операции може да добавите и прекомпресиране, конвертиране, правене на копия, импортиране и организиране на картинки, както и една не лоша зяпачка за картинки. Като добавим и това че и се интегрира в Експлорера и е супер бърза, пробата на VSO Image Resizer става задължителна.

## Sqirlz Morph

**Version: 2.0**
**Size: 1.67MB**
**Site: http://www.xiberpix.net**
**OS: Win ME/2000/XP/Vista**

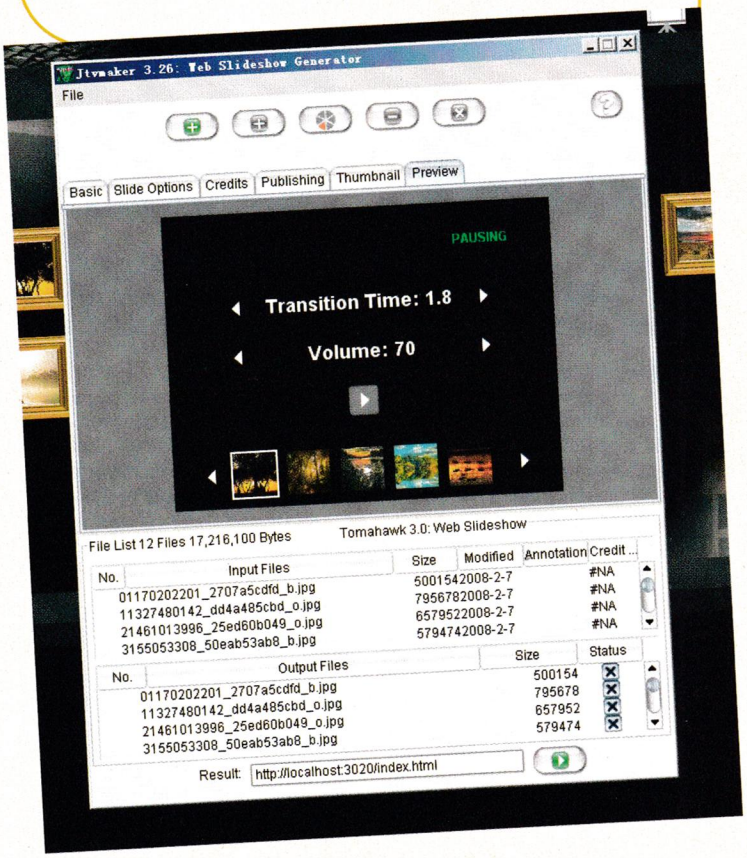
За морфване (плавно преливане от една в друга) на картинки или видео е ставало дума и друг път в Бест фрий софт. И този път има програмка, с която да го направите лесно и бързо. Разликата е, че този път тя се казва Sqirlz Morph и има, освен рутинния експорт към avi, gif и поредица от картинки, запис на готовия файл в swf или иначе казано флаш. Готов за вашата страница или презентация!




## Jtvmaker

**Version: 3.80**
**Size: 2.84MB**
**Site: http://sites.google.com/site/jtvmaker/**
**OS: Win 2000/XP/2003/Vista**

Слайдшоу е друг много хитър начин да се обединят текст, картинки и музика в едно. Една от програмите, която се справя с тази работа с лекота, е Jtvmaker. Просто избирате снимките, аудиото и текста и след още няколко клика сте готов. Указвате дали искате да запишете файла в gif, джава слайдшоу аплет, видео или просто .exe и това е.
Ако имате забежки по караоке или просто искате да изненадате някого с про слайдшоу, това е вашата програма.




## TimeCube

**Version: 1.02**
**Size: 562KB**
**Site: http://www.tropictech.de/**
**OS: Windows 2000/XP**

Това приложение по-скоро е закачка и радост за окото отколкото по-сериозен софт. След като я инсталнете, на екрана ви се появява едно опенджиелско кубче, което показва дата и час! Разбира се, има OpenGL екстри - релеф, осветление, прозрачност и може да бъде теглено наляво надясно из десктопа с мишката. Както и разбира се, скрито, ако не ви хареса или в момента ви пречи.

## Xinorbis

**Version: 4.0**
**Size: 2.27MB**
**Site: http://www.freshney.org/**
**OS: Win 2000/XP/Vista**

Подробното анализиране на диск и/или директория и представянето на подробен отчет за състоянието му, особено при сегашните 500 GB дискове е тегав и дълъг процес. Ако ползвате Xinorbis обаче, това става доста по-лесно, а крайният резултат би трябвало да задоволи и най-претенциозния потребител.

# ЦЕЛИ ИГРИ

### Action DooM 2: Urban Brawl

Първата част на тази поредица се опита да комбинира класическия геймплей на Doom с този на екшъни като Contra. Сега, четири години по-късно, Urban Brawl изглежда изцяло повлияна от тупалки като Final Fight.

### Wormux

Тази забавна, безплатна и оупън сорс игра е изцяло повлияна от концепцията на Worms.
Тук обаче може да избирате и други същества, не само червеи. Например слончета, таралежи, лисици, пингвини.

### Theseus - Return of the Hero

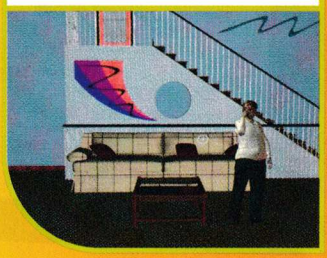
Вие сте Тезей - единственият смелчага, решил да се бори срещу извънземно нашествие. Играта предлага 10 мисии, най-различни локации (гора, село, магистрала, град), 6 вида оръжия и да използвате брони.

### Secret of Time

Влезете в ролята на Емили – младо момиче, чийто дядо е починал наскоро. Вие сте новият Пазител на времето и носите цялата отговорност на плещите си. Този път обаче ще бъде по-трудно, отколкото предполагате...

### Alone, Under Strange Night

Това е класически куест от типа „посочи и цъкни". Ще трябва да помогнете на Алекс по пътя на неговото избавление. Играта ще ви отведе мистериозни места и ще се опита да ви накара да разрешите множество пъзели.



### Magic Runes

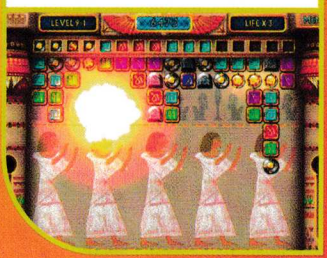
Помогнете на архимагьосника в тази цветна и зарибяваща логическа игра да събере колкото се може повече руни и да унищожи вълшебния кристал.

### Matching Gems 2

Тази логическа игра ще ви отведе от Средновековието чак до Древен Китай. Събирате скъпоценни камъни, за да си проправите път чак до легендарната планина Тайшан в тази увлекателна и красива логическа геймка.

### Tomb of Giza

Вие сте опитен археолог, но по време на рутинно пътуване до Гиза събуждате гневния дух на Кхуфу. Избягайте от древната гробница – бъдете ловки и бързи, за да не останете заровени под земята!



### Mercedes CLC Dream Test Drive

Ако винаги сте мечтали да карате Mercedes, това е идеалната игра за вас. В нея ще застанете зад волана на Mercedes CLC Coupe, съревновавайки се в два режима – срещу компютъра или само срещу хронометъра.

## ЕКИПЪТ

### Автори

Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

### Дизайн и предпечат

Пеню Дачев
Росен Вучев

### Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

### Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

### Интернет от

Headoff G.I.
www.headoff.biz

### Печат

**Инфопрес Груп България ЕАД**

# NEED FOR SPEED™ UNDERCOVER

## НЕ ВЯРВАЙ НА НИКОЙ. ИЗПРЕВАРИ ВСИЧКИ.

NEEDFORSPEED.COM

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, логото на EA и Need for Speed са търговски марки или запазена търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Имената, дизайните и логата на всички продукти са собственост на съответните им притежатели и са използвани с разрешение. "PlayStation", "PLAYSTATION" и "PSP" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

PULSAR GAMES

**СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ**

**СОФИЯ** БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
**ВАРНА** УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900 · **БУРГАС** УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117
**ПЛОВДИВ** УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400 · ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ" (ЕТАЖ 3), ТЕЛ. (032) 279 176

**www.pulsar.bg**

# PRINCE OF PERSIA®

Prince of Persia® © 2008 Ubisoft Entertainment. Всички права запазени. Базирано на Prince of Persia®, създадено от Джордан Мечнер. Ubisoft, Ubi.com и логото на Ubisoft са търговски марки на Ubisoft Entertainment в Съединените Щати и/или другите държави и е използвано от Ubisoft Entertainment под лицензи. "PlayStation", "PLAYSTATION" и фамилията от знаци "PS" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Знаците Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и Xbox са запазени търговски марки на групата от компании Microsoft и са използвани под лицензи на.

**"СИГУРЕН ПРЕТЕНДЕНТ ЗА ТИТЛАТА ИГРА НА ГОДИНАТА" – IGN**

Появи се нов герой—Овладей елитният, акробатичен боен стил на най-ловкия боец, който историята познава.

Отворен свят с епични размери—Как се развива историята зависи от решенията, които вземаш.

Смъртоносен нов съюзник—Партньорът ти, Елика, е твоето най-силно оръжие срещу мрака.

**ТЪРСЕТЕ ОТ 5ТИ ДЕКЕМВРИ, 2008***

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

12+ TM

www.pegi.info

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 LIVE · PC DVD ROM

* PC ВЕРСИЯТА ТЪРСЕТЕ ОТ 12 ДЕКЕМВРИ

UBISOFT

PULSAR GAMES

**СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ**

**СОФИЯ** БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
**ВАРНА** УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900 · **БУРГАС** УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117
**ПЛОВДИВ** УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400 · ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ" (ЕТАЖ 3), ТЕЛ. (032) 279 176

**www.pulsar.bg**